
№ 21
ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ
Дракон
D
SUPER RETURN OF THE JEDI
WACKY RACES
MUTANT LEAGUE HOCKEY
TRUE LIES
SILK WORM
SHADOWRUN
ALIEN 3
GOOFY
DONKEY KONG COUNTRY
ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
greatdragon.ru



117049, МОСКВА, КРЫМСКИЙ ВАЛ, 9

ТЕЛ./ФАКС: (095) 237 08 32

С нами в видеоигры играет вся Россия!

Видеобойцы!

Хотите узнать, сколько вас всего, сколько вам лет и где вы живете?

За последний год редакция получила более шестидесяти тысяч **(60 000)** писем. Если предположить, что пишет только лишь каждый десятый, то получается, что видеоигроков — читателей нашего журнала намного больше полумиллиона! А может, и больше целого миллиона, ведь часто вы пишите, что один экземпляр журнала читает целый класс или даже целая деревня!

Кто же больше всех увлечен видеоиграми на 8- и 16-битных приставках?

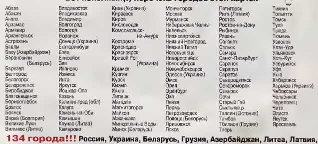
Самый игровой возраст — 13-15 лет — почти 35% игроков. Но их «догоняют» ребята помладше (8-12 лет) — их более 30%.

А вот выпускников школ (16-18 лет) несколько меньше — около 25%.

Молодежь в возрасте 19 лет и старше среди читателей нашего журнала составляет меньшинство — в пределах 10%. Но это вовсе не значит, что они перестали играть! Просто они постепенно начинают отдавать предпочтение играм на компьютерах и более дорогих 32-битных приставках на лазерных дисках и становятся читателями более «взрослых» журналов. Таких, как «Видео-Асс» Корона. Хотя и среди наших читателей есть взрослые семейные люди, проводящие свой досуг за скромной 8-битной приставкой со своими детьми и считающие интересы детей своими интересами. Примером может служить семья Бердниковых из Омска, письмо которой вы можете прочитать в этом номере журнала.

Найди свой город на карте генеральной!

Мы составили «карту» страны, из всех уголков которой нам идут письма. Вот неполный(!) перечень городов этой карты:



134 города!!! Россия, Украина, Беларусь, Грузия, Азербайджан, Литва, Латвия, Эстония и даже Болгария читают Видео-Ассовский журнал электронных развлечений!

А чтобы показать вам, что и этот список не полон и включает в себя лишь достаточно крупные города и центры, приведем названия некоторых поселков и деревень, где наш журнал также вызывает интерес:

с. Верхний Балыкей, Быковский р-н, Волгоградская обл.
ст. Выселки, Краснодарский край
п. Давыдово, Орехово-Зуевский р-н, Московская обл.
п. Заокский, Тульская обл.
с. Ижевское, Спасский р-н, Рязанская обл.
п. Кокино, Выгоничский р-н, Брянская обл.
п. Красное село, п/о Становой Колодезь, Орловская обл.
п. Кульдур, Облученский р-н, Хабаровский край
с/х им. Ленина, Ленинский р-н, Московская обл.
п. Москаленка, Омская обл.
г. Первомайский, Харьковская обл. (Украина)
п. Старый Уренгой, Тюменская обл.
с. Тахта, Ульческий р-н, Хабаровский край
п. Троицко-Печерск, респ. Коми
п. Щапово, Подольский р-н, Московская обл.
п. Южный, Динский р-н, Краснодарский край
п. Ярега, респ. Коми

И сейчас, когда вы держите в руках 21 номер журнала электронных развлечений издательского дома «Видео-Асс», мы с полным основанием повторяем наш девиз:

ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ Дракон D – твоя планета!



ОДЕРЖАНИЕ

Новости, новинки



8 бит

16 бит. Мегадрайв™

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

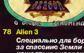


ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

16 бит. Супер Нинтендо

Комикс

Архив



Нет проблем!

NON STOP! Играем без перерыва!

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

В оформлении номера использованы материалы, предоставленные на лицензионной основе Издательскому дому «Видео-Асс» издательской группой «Hachette Filipacchi Presse» из принадлежащих ей журналов «Joystick», «Joypad», «Video7» и «PREMIERE»

КРОССВОРД

Все ответы даются на русском языке

Автор кроссворда — Владимир Шопоналев, г.Липецк

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

2. «Общенародное» название 8-битной приставки 3. Одна из первых аркадных игр 6. Виртуальная ... 9. Название страны, которой уже нет, но принц который известен каждому 10. Геологический период, представителей фауны которого возродил и популяризовал фильм и игра доктор Грант 11. Имя ежика, героя серии популярнейших игр фирмы «Сега» 12. Объект охоты в одноименных мультфильме и игре 16. Игра про карате 18. «Отец» фирмы «Dendy» 20. Приставка фирмы «Сега» 22. Рубрика журнала «Видео-Асс» Великий D 24. Главный враг Аладдина 29. Одна из крупнейших фирм — производителей приставок и игр 30. Спортивная игра 31. Имя одного из отважных бурундуков 34. Кошмарное количество денег, о котором не мечтает даже дядюшка Скрудж 35. Название коробочки, в которую заключена ваша любимая игра 36. «... атака» 37. Спортивная игра

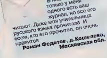
ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Игра — боевик, занявшая четвертое место в хит-параде 8-битных игр 1994 года 4. Популярная игра, первые версии которой были разработаны в России 5. Не наш мир 7. Один из супер братьев 8. Игра — боевик, сделанная по фильму, главную роль в котором исполнил Арнольд Шварценеггер 13. «... истреб» 14. Имя одной из черепашек-ниндзя 15. Игра про полудевушку — полурыбу 17. Модель 8-битной приставки 19. Устройство управления любимыми героями 21. Игра с бомбами 23. Тот, кому пересадили мозг бывшего полицейского 25. Имя брата Луиджи 26. Фамилия ведущего редактора журнала «Видео-Асс» Великий D 27. Самый злобный вампир 28. Как по мнению некоторых ученых должен именоваться «Человек — Летучая мышь». С этим мнением категорически не согласен профессор Селезнев, о чем вы можете прочитать в «Видео-Асс» Великий D №19 на странице 72. 31. Великий мультипликатор, чьи герои перешли в видеоигры 32. Игра с автотанками 33. «Черепашки-...»

Ответы на кроссворд предыдущего номера.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ
5. JAMES BOND
6. STAR FORCE
10. TINY TOON
11. TALE SPIN
12. BATTLETOADS
18. PAC MAN
19. TOP GUN

ПО ВЕРТИКАЛИ
1. GREEN BERET
2. ARCANOID
3. KARATEKA
4. POWER BLADE
7. CONTRA
8. SOCCER
9. GALAZA
12. BOMBER MAN
13. SPIDER MAN
14. BATMAN
15. CIRCUS
16. TENNIS
17. TETRIS



FUN CLUB

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Очень долго не решался написать вам, хотя являюсь большим поклонником видеоигр вообще и вашего журнала в частности Такое прекрасное и нужное издание! Написать же не решался потому, что являюсь обладателем двух довольно взрослых дочерей, и мне 42(!) года Несмотря на это в нашей семье я, пожалуй, самый большой поклонник видеоигр, хотя обе мои дочери и даже наша мама достигли немалых успехов в покорении «виртуальной реальности» Но поскольку ни в одном из ваших журналов я не нашел возрастных ограничений, то решил, что могу выступить в «командном зачете» В дальнейшем прошу меня считать капитаном нашей «семейной команды» в весовой категории «8 бит»

Пользуясь случаем (писать так писать) наша команда хочет поделиться некоторыми достижениями в области освоения виртуальной реальности

Эля (старшая дочь) и наша мама, большие поклонницы «Тетриса», интересуются, почему был объявлен конкурс на прохождение всеми нами уважаемого «Принца Персии», но оставлен в стороне азартнейший «Тетрис» Ведь доподлинно известно, что по увлекательности эта игра уступает разве что футболу, хоккею и теннису, вместе взятым! Рекорд, поставленный членами нашей команды, равняется (пока) 1128 линий.

Я являюсь страстным поклонником всяческих «симуляторов» В связи с этим я внес своеобразный вклад в дело еще большего «симулирования», то есть ощущения езды на разных автомобилях, полета на самолетах

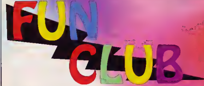
На фотографии Оля участвует в «Формуле-1», сидя за нашим **«супер-авто-джойстиком»**, который имитирует управление, как если бы вы сидели в «Вильямсе Рено» или «Макларене» Эффект присутствия столь велик, что «ездить» можно бесконечно! Возможно существуют фирмы, выпускающие что-то подобное или гораздо лучшее, но до нашего Омска такие устройства еще не дошли Может данная конструкция заинтересует ваших читателей, ведь среди ребят столько умных, умелых и талантливых! Да и не верю я, чтобы в нашей стране не нашлось пап, не забывших увлечений своего детства Поэтому полное описание я сейчас не даю, но всем желающим или редакции с удовольствием вышлю Тем более, что ничего сложного для человека, знакомого с паяльником и электроникой, нет

Все три «Топ Гана» оснащены у нас соответствующим штурвалом, но об этом в следующем письме, а то члены нашей команды высказывают сомнение, будет ли такое длинное письмо прочитано до конца?

Есть у нашей команды и вопрос относительно игры «Кегельбан» Таких сложностей, как с «Бейсболом» с ней, конечно, нет, но нет и полного понимания конечной цели игры Было бы приятно узнать, кекие правила игры и чего нужно добиться, чтобы выиграть?

А теперь перехожу к «Бейсболу» «Последней каплей» для принятия мною решения отправить письмо в ваш журнал явилось примечание редакции к статье «Бейсбол», которую написал Сергей Саврухин из Кривого Рога (№14) Год назад мы приобрели картридж-сборник с этой игрой и тут же захотели ощутить себя стопроцентными американцами Мы с Олей нажали заветную кнопочку «Start» и приготовились, как было сказано выше, ощущать! Понаблюдав, однако, с полчаса за любопытными перемещениями и действиями игроков на поле и понажимав без особого успеха на все кнопочки, мы осознали, что родились и живем до сих пор не в Америке Забегая вперед, скажу, что Сереже Саврухину, сыграв несколько раз, «понять все или почти все», к сожалению, тоже не удалось, и его описание далековато от действительности И не удивительно огорчение редакции по поводу неудачи в игре

Найти описание правил «Бейсбола» очень непросто, и поиски так бы и не увенчались успехом, если бы не журнал «Наука и жизнь», который мы выписываем уже много лет Переписывать всю статью я, естественно, не буду, ограничусь лишь самыми важными позициями, используемыми в компьютерном варианте игры для «Dendy®» и совместимых с ней приставок



Baseball

Суть игры, напоминающей нашу лапту (описание правил которой найти еще труднее, чем бейсбола!), заключается в борьбе за так называемые БАЗЫ — четыре площадки в углах внутреннего бейсбольного поля. Команды из девяти игроков поочередно нападают или защищаются. Защищающаяся команда действует на поле в полном составе

— ПИТЧЕР — игрок в центре поля, подающий мяч — основная фигура в игре. «Дуэль» между ПИТЧЕРОМ и ОТБИВАЮЩИМ ИГРОКОМ нападающей комвнды является стержнем бейсбола,

— 3 ИГРОКА защищающейся команды располагаются у первой, второй и третьей БАЗ, а между ними — СВОБОДНЫЙ ИГРОК. На экране, правда, это выглядит как четыре игрока, стоящих у края внутреннего бейсбольного поля,

— остальные игроки появляются на экране только на общем плвне всего бейсбольного поля

Нападающая команда представлена на поле только одним ОТБИВАЮЩИМ ИГРОКОМ (пока не заняты БАЗЫ!), сзади которого стоит девятый игрок защищающейся команды —КЕТЧЕР, в обязанности которого входит поймать мяч, пропущенный ОТБИВАЮЩИМ ИГРОКОМ и быстро передать его защитникам БАЗ. За спиной КЕТЧЕРА стоит СУДЬЯ в черной форме, следящий за полетом мяча

Теперь о терминах, появляющихся на правом нижнем табло в углу экрана. Их назначение ствновится понятным, если разобрать действия ПИТЧЕРА и ОТБИВАЮЩЕГО ИГРОКА. ПИТЧЕР, бросая мяч, должен попасть в так называемую ЗОНУ СТРАЙКА (от англ. strike —удар) шириной 43 см и высотой от колена игрока до подмышки. Если мяч пролетает в зоне СТРАЙКА и игрок промахивается битой, СУДЬЯ фиксирует СТРАЙК. Если мяч пролетает в стороне от ЗОНЫ СТРАЙКА, но ОТБИВАЮЩИЙ ИГРОК взмахивает битой и промахивается, тоже фиксируется СТРАЙК. Если же вы видите, что ПИТЧЕР умышленно (джойстик влево или вправо и кнопка «А») бросает мяч в сторону, а потому не взмахиваете битой, СУДЬЯ фиксирует БОЛ. После четырех БОЛОВ в одной серии ОТБИВАЮЩИЙ ИГРОК автоматически занимает первую БАЗУ.

Теперь рассмотрим взаимодействие игроков на поле. ПИТЧЕР обороняющейся команды (это вы, или компьютер, или ваш противник со вторым джойстиком) делает бросок мяча (кнопка «А» — обыкновенный бросок; кнопка «А» и джойстик влево или вправо— смещение траектории мяча, кнопка «А» и джойстик вниз — сильный бросок, кнопка «А» и джойстик вверх — медленный полет мяча). В умении сделать неожиданный для противника бросок и заключается искусство ПИТЧЕРА, то есть ваше!

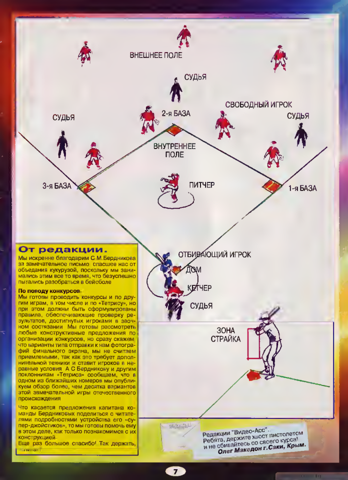
ОТБИВАЮЩИЙ ИГРОК атакующей команды имеет возможность немного перемещаться (управление стрелками джойстика) возле ДОМА, то есть четвертой БАЗЫ, а также отбивать мяч (кнопка «А»). После того, как мяч отбит, ОТБИВАЮЩИЙ ИГРОК бросает биту и устремляется со всех ног к первой БАЗЕ. Игроки обороняющейся команды бросаются ловить мяч и до того, как нападающий игрок займет первую БАЗУ, должны коснуться его этим мячом (осалить) или коснуться мячом БАЗЫ раньше, чем до нее добежит противник. Если игрок не успел занять БАЗУ, СУДЬЯ фиксирует АУТ, и игрок выбывает. Если же бегущий достигает БАЗЫ раньше мяча, фиксируется СЭЙВ — БАЗА занята (СУДЬЯ разводит руки). Если мяч удалось поймать до того, как он коснулся земли, нападающий игрок автоматически отправляется в АУТ. После того, как игроки атакующей команды трижды оказываются в АУТЕ, команды меняются местами.

Управление защищающейся командой заключается в следующем. Ваши игроки ловят мяч самостоятельно (то есть без вашего участия), но как только мяч пойман одним из них, вы должны молниеносно решить, кому из своих игроков лучше его передать (управление крестом джойстика совместно с кнопкой «А»), чтобы осалить и вывести в АУТ игрока, рвущегося к БАЗЕ. Игрок, обежавший все три БАЗЫ и вернувшийся в ДОМ, приносит команде очко! Если защищающаяся команда слишком долго ловит мяч и неправильно производит передачи, нападающие могут занять все три БАЗЫ! Возможна ситуация, когда мяч отбит настолько сильно, что улетает на трибуны. В этом случае, игроки нападения, находящиеся на занятых БАЗАХ, беспрепятственно добегают до ДОМА, принося этим очки своей команде.

Весь матч состоит из девяти интервалов — ИННИНГОВ, в каждом из которых команды меняются ролями. Хотя нвстоящий бейсбол «не признает» ничьих, в данной компьютерной версии правила менее жесткие, и мы с дочерью часто довольствовались «боевой ничьей».

Вот теперь вы можете отложить недоеденную кукурузу и, проглотив остатки пепси, надеть кепку с большим козырьком и заняться настоящей мужской игрой —бейсболом, и восторженный свист трибун будет вам наградой!

С.М.Бердников и его команда, г.Омск



От редакции.

Мы искренне благодарим С М Бердникова за замечательное письмо спасшее нас от объедания кукурузой, поскольку мы занимались этим все то время, что безуспешно пытались разобраться в бейсболе

По поводу конкурсов

Мы готовы проводить конкурсы и по другим играм, в том числе и по «Тетрису», но при этом должны быть сформулированы правила, обеспечивающие проверку результатов, достигнутых игроками в заочном состязании Мы готовы рассмотреть любые конструктивные предложения по организации конкурсов, но сразу скажем что варианты типа отправки к нам фотографий финального экрана, мы не считаем приемлемыми, так как это требует дополнительной техники и ставит игроков в неравные условия А С Бердникову и другим поклонникам «Тетриса» сообщаем, что в одном из ближайших номеров мы опубликуем обзор более, чем десятка вариантов этой замечательной игры отечественного происхождения

Что касается предложения капитана команды Бердниковых поделиться с читателями подробностями устройства его «супер-джойстиков», то мы готовы помочь ему в этом деле, как только познакомимся с их конструкцией

Еще раз большое спасибо! Так держать, капитан!

Редакции "Видео-Асс".
Ребята, держите хвост пистолетом
и не сбивайтесь со своего курса!
Олег Македон г.Саки, Крым.

Робин Гуд

Super Robin Hood



«Робин Гуд лежит, прислонившись к гигантскому дубу на опушке Ноттингемского леса. На лице его безмятежное спокойствие, увенчанная стрелой шапка прикрывает глаза. Со стороны может показаться, что он спит, но мы-то зиаем, что ие до сна сейчас знаменитому защитнику английских бедных и обездоленных: его извечный враг — шериф Ноттингемский — уже заточил в башне замка возлюбленную героя, а теперь решил всерьез заняться «лесными братьями», при этом продолжая грабить беспомощное сельское население... В голове Робина формируется дерзкий план проникновения в подземелье замка. Внезапность предполагаемой вылазки оставляет шанс на успех, но идти придется одному — настоящий герой не станет зря рисковать жизнью верных друзей, к тому же в узких коридорах и полных ловушек залах и один в поле воин...»

Так начинается эта полная приключений игра, ставшая доступной владельцам 8-битных приставок благодаря усилиям английской фирмы «The Codemasters», отлично зарекомендовавшей себя циклом игр о похождениях Диззи и множеством самых разиых симуляторов. И хотя компьютерные игроки России, главным образом, знакомы с реализацией этих программ для «Spectrum»-совместимых компьютеров, видеоверсия, само собой, при том же блестящем сюжете обладает гораздо более красивой графикой и музыкальным сопровождеиием — а что еще требуется для приятного времяпрепровождения с джойстиком в руках?!

Если отвлечься от сюжета, то можио сказать, что описываемая здесь игра представляет собой похождения вооруженного луком персонажа в огромном лабиринте средневекового замка. Но несмотря на обилие ловушек, запертых дверей и потайных ходов, предстоящий герою путь, по мере освоеиия доступных комнат и их содержимого, вырисовывается довольно четко. Поэтому автор не видит необходимости в опубликовании какой-либо карты или схемы помещений замка. Основная трудность в прохождении состоит в сражении с толпами лучииков войска подлого шерифа на сильно пересеченной местности: множество лишенных разума обитателей (мыши, ползающие и летучие, пауки) и неодушевленных помех (огненные и водные препятствия, движущиеся мостики, периодически выдвигающиеся шипы и сверла, исчезающие камии и платформы, пушки, бочки и т.д.) — все противвас в это загадочном сооружении. От игрока потребуется хорошая па-

Автор рисунка Голяков Алексей, г Рязань

Управление в игре:

влево/вправо — передвижение персонажа;
вниз — принять лежачее положение;
A, Turbo-A — соответственно большой и маленький прыжки;
B — нажатие кнопки заряжает лук, для выстрела — отпустить;
Turbo-B — непрерывная стрельба (число стрел не ограничено).

Проникнуть в узкие щели можно, если предварительно разогнавшись, нажать джойстик вниз.



мять, иедюжииная реакция и сообразительиость для достижеиия поставленной создателями цели. Большинство опасностей имеют точиый период действия (в том числе и лучники), котя иекоторые возникают весьма иеожиданио, и в целом, помня о событияк прошлой игры, путем иесложиык вычислеиий игрок почти всегда сможет выбрать момент для преодолеиия опасиой зоиы. Следует отметить также высокую инертность героя: она проявляется и в беге, и в стрельбе. Ползать герой ие в силах, но влезть в узкую щель удается с разбегу, проскользив на животе (правильио рассчитав скорость, можно избежать сопутствующих помех: после остановки Робии сам выползает в стороиу ближайшего выхода). Прыжок — единственный способ вовремя остаиовиться, будьте осторожиы иа узкик камеииык островках. Водиые преграды малой глубииы персонаж может перекодить вброд, ио ие ныряйте иадолго, избегая летящих пуль: человек даже в мире виртуальной реальности имеет потребиость дышать. Собирайте все ключи, попадающиеся на пути. Некоторые из иик открывают огромиые двери комиат, остальные приводят в действие средства преодоления преград: плотики, выдвигающиеся камии и т.д. Как правило, дальиейшее продвижение невозможно при иеполиом обследоваиии помещеиий; для успешиого завершеиия игры также придется заглянуть во все щели в поискак сокровищ — 6 групп драгоцеиностей по 8 штук в каждой. Два-три раза вам нужио будет блесиуть находчивостью в тупиковой, казалось бы, ситуации: потайиой код откроется от пииков по тумбочке либо от иажатия на секретный камень в иише... Патовая ситуация иногда наступает при иарушеиии правильиой очередности действий: лишеиный ключей Робин обречеи провести остаток дией своик в заточении в тесной каморке замка. Хотя добровольная смерть от рук обитателей тупика, как правило, позволяет исправить досадиый промах, все же будьте виимательны, потраченную попытку вряд ли уже удастся восстаиовить.

Запас жизии в иачале приключеиий иевелик (три попытки, по три ранения иа каждую), ио может пополияться при сборе сердечек, довольно часто встречающикся иа пути. Учтите, что набрав больше пяти сердечек, вы автоматически в обмеи на лишнюю их тройку получаете дополнительную попытку. Плюс очевидеи: падеиие в воду отбирает жизиь целиком, в независимости от количества сердец, но есть и мииус — иекоторые места с трудом преодолеваются с нормальным (три сердечка) запасом эиергии, потеря попытки возвращает героя ко вкоду в злополучиое помещение.

В самой высокой башие замка, под самыми облаками, сам Ноттингемский шериф стережет возлюблеиную героя. И котя проиикиуть туда можно с чердака, вам придется сперва прогуляться по крыше под открытым иебом для получения части сокровищ и ключа. На экране облака выглядят пушистыми и расплывчатыми, ио иа деле оказываются достаточио плотиыми для времениой опоры. Для совершения прыжков придется разбежаться, а иа случай промака зараиее выберите момент, когда бессмертные «чайники» покинут пространство снизу — коитакт с ними куда опаснее самого падеиия!

Оказавшись в поле зреиия Робина Гуда, девица Мэриан тут же попадает в его крепкие объятия! Ничто больше не в силак разлучить их. А выиесенные из темнык застенков сокровища поддержат жизнь в окружающик Ноттиигем селениях до возвращеиия Ричарда — Львиное Сердце. Наш герой получает заслуженные почести, приии Джон свергиут... Долгой жизии королю!

Eler Cant

Добрый вечер, утро или день, уважаемая редакция нашего любимого журнала! Не забывают о вас ***Антонов Михаил и Зуев Александр*** из города ***Пскова***. Да и как можно забыть людей, вложивших столько сил и души в надежде сделать свой журнал не просто красочным листком бумаги, который пылился бы на полках захудалых ларьков и в заваленных тумбочках тех, кто решил взглянуть "зачем это?", а настоящей звездой, очень крепко держащейся за небосвод!

После того, как я стал описывать игры для вашего конкурса, я стал "щелкать" игры как орешки. Думаю, что наш журнал дает такой стимул всем.
Алексей Кавцевич г.Москва

ХИТ-ПАРАД

8-битные приставки
(типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid)

1. **Jungle Book (1)**
2. **Zen Intergalactic Ninja (9)**
3. **Mission: Impossible (6)**
4. The Young Indiana Jones (-)
5. Bucky O'Hare (5)
6. Chip & Dale 2 (-)
7. Best of the Best (-)
8. Blaster Master (-)
9. Darkwing Duck (10)
10. Battletoads Double Dragon (2)

Читательский ХИТ-ПАРАД

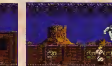


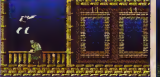
世紀末救世主伝説 北斗の拳2

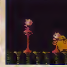
Northern Ken 2

Северный Кен 2

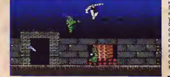
В далеком средневековом Китае жили-были четыре брата, четыре Кена. История, к сожалению, не сохранила их подлинных имен, известны лишь прозвища — Северный, Южный, Западный и Восточный — данные им односельчанами, судя по всему, по расположению жилищ знаменитой четверки.
С детства постигая тайны искусства кунг-фу, они стали неплохими бойцами и умели постоять как за себя, так и за друзей — односельчан. Но во все времене существовали люди, применявшие во вред остальным свои необычайные способности, для которых слова «сила» и «власть» неразделимы. Преступная группировка, возглавляемая мастерами восточных единоборств, не раз пыталась покорить неспособных защитить свое имущество земледельцев, но получала отпор усилиями великолепной четверки. Вспомнив мудрую мысль «силе в единстве», злодеи хитростью заманили в ловушку троих братьев, и лишь случайность помогла Северному Кену избежать неравного из-за внезапности боя. Однако в руки преступников попали жена с ребенком нашего героя. Оставшись на свободе, он, тем не менее, сохранил присутствие духа и в одиночку отправился на выручку плененным родственникам, опровергая известную поговорку...
Прежде всего, нужно очистить родную деревню от захватчиков. Удача в финальном поединке сильно зависит от магических способностей Кена, единственный путь получения которых — опустошение вражеских запасов. Так сказать, бей врага его же оружием! Конечно, удар ноги сильнее кулачной атаки, и действует быстрее — противник буквально вылетает из сапог. Да только в сапогах правды нет. Все реже попадающиеся по мере выполнения миссии облачка магической пыли вылетают из головы бандитов, бесследно исчезая вместе с их телами. Первые две порции снадобья укрепят тело героя, четвертая восстановит жизненную энергию, потраченную в тяжелых боях, а пятая обратится в крылышки на ногах, сильно облегчающие бег (прыгнуть выше «потолка» не помогут, долгие годы тренировок и без того придали телу юноши фантастические способности — жаль в те времена китайцы в олимпиадах не участвовали). Ну, а накаченный «под завязку» Кен сможет излишки магической пыли выбрасывать в окружающую среду, сконцентрировав ее в огненные сгустки. Для этого понадобятся кусочки других облачков, которые добываются точно также. Подпрыгнув высоко, герой иногда находит невидимый тайник врагов, содержимое которого приводит в действие магию «IKA-SUCHI». Один лишь вид полупрозрачных фигур двойников Кена весьма смущает противника, лишая возможности атаковать.
В центре деревни юноша вступает в бой с первым серьезным противником: каменная статуя, доселе неподвижная, внезапно увязалась вслед герою и, зажев







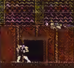




того в углу, медленно приближается, заносит руку для удара. Не тут-то было, высоко подпрыгнув, Кен с размаха бьет по лбу истукана, отступает, бьет еще раз. С третьего удара ожившая было глыба рассыпается, а скрытый внутри источник восполняет часть потерянной жизненной энергии.

Выйдя из освобожденной от преступников деревни, путник с трудом преодолевает глубокие провалы в прилегающих к селению пустошах, пока не достигнет шатра, разбитого оставленным бандитской группировкой наместником. Тот, понятно, не в восторге от незваного гостя и немедленно атакует. Кен, понимая превосходство длины рук соперника, встречает врага ударами ноги и начинает прыгать через его голову, нанося меткие пинки. Пару раз противник пытается в прыжке сделать вертушку, но это лишь дает герою право на серию безнаказанных ударов. Усилия не напрасны — к телу поверженного блондина с радостными криками выбегает супруга Кена с сыном!

Но юноша осознает, что миссия еще не выполнена: в одиночку он не сможет в будущем обороняться от нападений не уничтоженной, но разозленной вражеской группировки. Приходится отправляться в город на поиски братьев. Каменные лабиринты стен скрывают очередную ожившую статую, одна из распахнутых дверей позволяет Кену «подзарядиться», послав в нокаут прячущегося

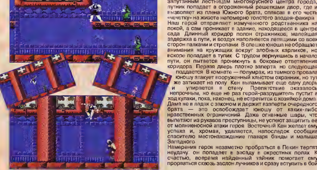




внутри бойца. После долгих подъемов и спусков по запутанным лестницам многоярусного центра города, путник попадает в огороженный решетками двор, где и вызволяет из плена Южного брата, сплясав в его честь «чечетку» на животе непомерно толстого злодея-факира.

Наш герой отправляет измученного родственника на покой, а сам проникает в здание, находящееся в центре сада. Длинный коридор полон стражников, малейшая задержка в пути, и воздух наполняется летящими со всех сторон палками и стрелами. В спешке юноша не обращает внимания на кружащих вокруг злобных карликов, но вскоре попадает в тупик. С трудом вернувшись в начало пути, он пытается проникнуть в боковые ответвления коридора. Первая дверь плотно заперта, но следующая поддается. В комнате — полумрак, из темного провала юношу атакует вооруженный хлыстом охранник, но тут же затихает на полу. Кен выламывает еще одну дверь и упирается в стену. Препятствие оказалось непрочным, но еще не раз герой-разрушитель пустит в ход кулаки, пока, наконец, не встретится с хозяйкой дома. Дама не в ладах с законом и держит взаперти очередного брата — это освобождает юношу от каких-либо нравственных ограничений. Даже огненные шары, что вылетают из рукавов преступницы, не успеют защитить ее от молниеносной атаки героя. Восточный Кен желает ему успеха и, хромая, удаляется, напоследок сообщив спасителю местонахождение главаря банды и малыша Западного.

Намерения героя незаметно пробраться в Пекин терпят неудачу: он попадает в засаду в окрестных полях. К счастью, вовремя найденный тайник помогает ему прорваться сквозь заслон лучников и сразу вступить в бой



с организатором заварушки. Соперник в совершенстве владеет своим телом, концентрируя в каждом ударе всю энергию. Это вынуждает юношу положиться лишь на быстрое перемещение вокруг размахивающего конечностями врага. Каждый свой прыжок он сопровождает парой кулачных ударов, что позволяет ему избегать убийственного «ответа» (та же ситуация, что и с добычей магической пыли: ноги, будучи сильнее, уступают рукам в точности и маневренности). В целом бой, конечно, на этот раз завершается успешно, но настраивает на тяжелые схватки в дальнейшем.
Улицы и дома китайской столицы поражают своими размерами. Высокие заборы скрывают за собой толпы вражеских лучников, порождающих кучи стрел, которые заполняют все пространство на пути Кена. Особую опасность представляют хитрые воины-ниндзя (завезенные, видимо, оптом из Японии) — разбежавшись заранее, они скользят с явно недобрыми намерениями навстречу (или вдогонку) юноше. Знание древней физики, к счастью, предостерегает героя от контакта со столь инерционными субъектами — даже лишенные сознания метким ударом, они сохраняют убойную силу. Безошибочно определяя путь по возрастающему количеству обороняющихся противников, Кен вскоре достигает цели — многоэтажного сооружения за третьей линией заборов. Охранник почти ничем не отличается от побежденного в засаде близ Пекина, но это вовсе не гарантирует легкой победы.
Проникнув в коридоры столь бурно обороняемого строения, юноша ощущает мрачную атмосферу логова колдунов — однообразные тона каменных кладок притупляют внимание. Внезапное появление старых знакомых ниндзя, однако, не застает юношу врасплох, хотя и приводит в недоумение: скорость движения и безразличие к ударам этих воинов-теней наверняка обусловлены использованием мощной черной магии. Впрочем, усиленные во время предыдущих схваток способности Кена позволяют ему сокрушить препятствующих нормальному передвижению к цели «зомби», но стоит ли тратить силы — их пополнения в ближайшее время не предвидится. Гораздо безопаснее и быстрее — пройти по второму этажу или навесу под самым потолком коридора (конечно, там, где он есть). Этот трюк также позволяет успешно преодолеть скрытые ловушки врага — замаскированные шатким покрытием ямы со смертельно опасной жидкостью. Замешкавшись на краю такой переправы воин рискует попасть под удар вражеской стрелы (увернуться от которой практически невозможно — способности проникать сквозь потолок, в отличие от обитателей строения, у Кена нет и, окруженный на первом этаже парой лучников, он наверняка уподобится подушечке для иголок) и в шоке отлететь прямо в ожидающую пропасть.
Начиная со второго этажа, герою препятствуют начальники охраны — сначала две гигантские фигуры с гипертрофированными конечностями, затем карлик, извергающий поток дротиков (впрочем, при тесном контакте с Кеном он сразу прекращает боевые действия). Победа над каждым из них добавляет юноше сил и способностей противостоять дурманящему воздействию колдовства. Пятый этаж — самый длинный, и уменьшившееся количество атакующих ниндзя полностью компенсируется числом злодеев в конце коридора. Похоже, что воин, побежденный юношей в Пекинских пустошах, дорвался-таки до тайничка «IKASUCHI» и теперь на пару с созданным двойником атакует Кена. Умения у него, конечно, не добавилось, но разобраться, какую из мелькающих фигур надо атаковать, не так-то просто. Да и огненные сгустки противника мешают сосредоточится.
Но вот последний удар лишает врага жизненных сил, и маленькая фигурка Западного Кена приближается к освободителю. Внезапно свет меркнет, и сильный порыв ветра затягивает юношу в образовавшийся пролом в стене. Свершилось! Главарь банды покидает мир, его отвергший, но все еще в силах уничтожить своего соперника на своей территории. Оглядевшись по сторонам, Кен замечает мерцающий свет среди окружающих его руин и металлических конструкций. Взяв его в качестве ориентира, он отправляется в путь. Смело шагнув в пустоту за краем обрыва, юноша проникает в ущелье — вдали виднеется напоминающее алтарь сооружение. Невесть откуда взявшиеся «зомби» скользят со всех сторон к вторгнувшемуся чужаку. Законы гравитации не властны над этими созданиями, теперь они наполняют все пространство вокруг героя — ему остается лишь безостановочно бежать вперед, совершая гигантские прыжки. Близится финальная схватка. Главный враг, Глава черных магов, жаждет мести!
Основную опасность со стороны Повелителя представляет его коронный удар — скольжение с выставленной вперед ногой. Однажды загнав им своего соперника в угол, он может держать его там до победного исхода. Но и рукопашная схватка демонстрирует его явное преимущество, к тому же враг способен кидаться огнем. Только своевременные наскоки, сопровождаемые парой ударов, и немедленное исчезновение из зоны действия разъяренного противника оставляет Кену шанс на победу. В конце концов, добро всегда побеждает...

Eler Cant

Управление в игре:

влево/вправо — бег в соответствующем направлении,
вверх — прыжок,
кнопка **«А», «Турбо-А»** — удар рукой,
кнопка **«В», «Турбо-В»** — удар ногой,
одновременно **«А» + «В» + направление** — энергетическая атака,
держать одновременно **«А» + «В» + вправо** — вход в дверь.

Советы начинающим:

1) чаще совершайте прыжки — больше вероятность уйти от ударов врагов, ищите тайники, в конце концов, просто быстрее передвигайтесь;
2) постарайтесь на первом уровне собрать по крайней мере пять порций магии (три до статуи, еще две на пустоши) — дальше будет некогда;
3) статуи разбивайте в прыжке точным ударом в лоб — должна появиться звездочка;
4) остальные советы — в тексте

ШЕЛКОВЫЙ ЧЕРВЬ

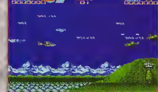




Поклонники шестнадцатибитных приставок давно балуются вертолетными боевиками и симуляторами. Это «LHX Attack Chopper», который вы найдете в этом номере «Великого Дракона», «Desert ..», «Jungle .. » и «Urban Strike» — постоянные «участники» наших хит-парадов. Эти великолепные игрушки особо поражают своей прекрасной графикой и удобным управлением на IBM, где вы на вертолете американских ВВС устраиваете такой мощный «удар в пустыне», что Персидский залив надолго запомнит ваш боевой «Апач». На Super Nintendo™ тоже есть своя вертолетная сага — «Choplifter», где вид сбоку нисколько не портит игру, а весьма удачный сюжет и графика в сочетании с быстрым действием, где вам предстоит не только проверить свою реакцию, но и проявить смекалку, чтобы найти подземные бункеры врага, делают игру очень интересной. Но, похоже, что основу популярным вертолетным симуляторам дала восьмибитная игра Silk Worm («Шелковый червь»). Choplifter перенял у этой игры вид сбоку, очередное детище Electronic Arts «Urban Strike» взяло у «Шелкового червя» джип, заменив его, правда, на современный БТР. На смену действующим лицам классических боевиков — каратистам и ниндзя, роботам и супергероям, черепашкам и боевым жабам, фирма Sammy, сделавшая «Silk Worm», не смущаясь скромностью 8-битного формата, вводит в бой современную военную технику, стоящую на вооружении многих стран мира.

На стикере картриджа вы видите джип и вертолет, на них вам и предстоит совершить ряд боевых операций. Небольшое меню дает возможность сыграть одному (пункт 1 player), вместе с другом (пункт 2 players), выбор производится джойстиком или кнопкой «Select». Если вы будете играть вдвоем, то левый джойстик управляет вертолетом, а правый джипом. В режиме одного игрока после нажатия кнопки «Start» вы имеете возможность выбрать себе любую боевую машину — вертолет (Heli) или джип (Jeep).

В отличие от вертолета, стреляющего сдвоенной очередью, джип до приобретения специального приза, позволяющего иметь такую же возможность, стреляет одинарной. Очень удобно управлять огнем снайпера,



Управление вертолетом.

Вертолет всегда стреляет сдвоенной очередью, патроны одновременно летят в горизонтальном направлении, уничтожая вражеские самолеты и вертолеты, и под углом, разрушая наземные цели.

Стрельба одиночными выстрвлами производится кнопкой «В», очередью — кнопкой «Турбо-В».

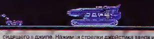
Кнопка «А» — вертолет летит на бреющем полете, кнопка «Турбо-А» — вертолвт летит на бреющем полете зигзагами.

При одновременном нажатии кнопок» А» и «В» или «Турбо-А» и «Турбо-В» угол направления стрельбы меняется.

Управление джипом.

Стрельба одиночными выстрелами производится кнопкой «В», очередью — кнопкой «Турбо-В», кнопки «А» и «Турбо-А» — прыжок





сидящего в джипе. Нажимая стрелки джойстика вверх и вниз, можно стрелять: перед собой, вверх, назад и вести боковую стрельбу под углом восемьдесят и сто градусов.

Вам дается три продолжения. За всю уничтоженную технику и объекты начисляются очки, а в конце каждого уровня после уничтожения босса начисляются бонус-очки, за каждые сто тысяч набранных очков прибавляется жизнь. Призы появляются после того, как четыре компактных вертолета соединятся в один мощный, и вы его уничтожите. Специальный значок WQ дает быстроту и мощность стрельбы, а у джипа, кроме этого, появляется сдвоенная очередь. Имеется два вида бонусов. Обычный — десять тысяч очков. Супер бонус — сто тысяч очков — появляется при уничтожении некоторых боссов, хватайте бонус быстрей, иначе после уничтожения босса он исчезает.

А теперь немного о сюжете. Несмотря на современную боевую технику, игра отправляет вас не на какой-нибудь реальный театр боевых действий, а в фантастическое будущее. Разработчики этой игры, как и многих других, убеждены, виновниками всех несчастий на Земле являются инопланетяне. Вот и на этот раз ужасный монстр прилетел на нашу планету испытать установку, которая штампует оружие и военную технику, предназначенную для уничтожения Земли. Вам нужно провести ряд боевых операций и освободить мир от угрозы войны, прорвавшись на секретный завод и уничтожив установку, от которой исходит зло. Чтобы преодолеть прeпятствия на всех уровнях, лучше всего играть джипом.

Первый уровень. Северный Кавказ.

Великолепный пейзаж, снежные вершины гор, чистый воздух, но не все здесь спокойно, как кажется на первый взгляд, с моря стреляют корабли, с воздуха — самолеты и вертолеты, в лесу на вас свои дула

SILKWORM

направили танки, из подземных укрытий вылетают снаряды, а из кустов палят замаскированные пушки. Когда вы будете ехать на джипе, на пути будут встречаться мины, которые можно перепрыгивать. Но эти мины — более интересная штучка, чем кажется на первый взгляд, с ними связаны два небольших секрета. Секрет первый. Постреляйте в эти мины, и вы скажете, что без сдвоенной очереди их не уничтожить. Но, оказывается, можно, если стрелять в мины в прыжке. Другой секрет — как с помощью взрыва этих мин уничтожать всех врагов на экране, а самому становиться неубиваемым, раскрывают в рубрике «Нет проблем» москвичи Александр Даниленко (№13) и Александр Поляков (в этом номере).

В конце этапа вам предстоит схватка с первым боссом — танком с двумя башнями. Стреляйте в верхнюю, и с ним будет покончено.

Второй уровень. Скалистая местность.

Обратите внимание, вместе с призами командование награждает вас знаками отличия, самый высший из которых — знак «орла». Обычно при потере жизни вы теряете сдвоенную очередь, но когда вы дослужитесь до «орла», этого происходить больше не будет. Ну, а на этом этапе, кроме перечисленной в первом уровне техники, опасайтесь БТР, стреляющего пятью орудиями. Босс — вертолет, бейте его в носовую часть, и он рухнет под вашим натиском.

Третий уровень. Железная дорога.

Опасности нарастают. Вам предстоит показать максимум ловкости и реакции. На этом уровне под большой вертолет замаскирован секретный завод противника, он выполняет функцию ремонта сломанной техники. Его уничтожить нельзя, а вот расстреливать новенькие самолеты и вертолеты, которые только что сошли с конвейера, будет очень забавно для вас (и грустно для врага). Ну, а ваше очередное задание разнообразят зависшие в воздухе самолеты, укрытые на холмах пушки и вертолеты-камикадзе.

Маленькое отступлеиие. Знаете, ребята, что я вам скажу: если все инопланетяне такие, как в этой игре, то их идея мирового господства обречена на провал. У инопланетного монстра его зелеиое вещество (или чем он там думает) совсем не работает, ведь иас просто так не одолеешь, используя для войны лишь земную технику, а на роботах-трансформерах, которые появляются, иачиная с третьего уровня, прогресс у них видно закончил свое развитие, и иаступила фаза застоя (как у нас раньше).

Взорвать роботов можно, стреляя им в шлемы. Босс этого уровня — бронетранспортер, уязвимое место — пушка, которая появляется, когда раскрываются створки.

Четвертый уровень. Греция.

Бедная Греция, она манит туристов своими пляжами с белым песком, восхищает древней культурой, но инопланетянин-вандал среди бела дня превратил ее в зону боевых действий, где античные колонны рушатся под перекрестным огнем орудий. Ваша задача





освободить эту цветущую страну от наоилия и уничтожить босса (вертолет в виде орла), стреляя ему в носовую часть

Пятый уровень. У подножия гор.

Если вы играете вертолетом, то берегитесь истребителей, лихо идущих на таран Джипу же необходимо расстрелять в воздухв танки, спускающиеся с неба на парашюте, иначе они вас раздавят Этот этап буквально нашпигован подземными укрытиями, которые выпускают снаряды, лавируйте между ними, если дорожите своими жизнями Босс —бронетранспортер, как и на третьем уровне стреляйте ему в пушку, когда раскрываются створки.

Шестой уровень. Китай.

Война идет даже ночью. Вы проезжаєтв мимо китайской деревушки, на которую десантировался враг Танки на парашютах, куча трансформеров, мины и экскаваторы (осталось только игрушечных солдатиков пустить в ход, совсем монстр умишком ослабел), норовящие схватить вас ковшом, но пусть китайцы спят спокойно: ваш джип бывал и не в таких передрягах Даже мощный босс — вертолет в виде рыбы — превратится в кучу обломков, как только вы вдоволь постреляете ему в зубастую пасть — пусть подавится снарядами

Седьмой уровень. На пути к космическому кораблю.

Все, кто вам встречался на предыдущих уровнях, будут на этом этапе Количество трудностей и врагов впечатляет, они действуют дерзко и быстро, поэтому пригодится хороший запас продолжений Босс — огромный космический корабль, в борьбе с ним оставайтесь слева и берегитесь пуль, постреляйте ему в панель, гдв спрятана пушка, и с ним будет покончено

Восьмой уровень. Секретный завод.

Вот вы и на секретном заводе Здесь на вас отовсюду обрушивается шквал огня Истребители, пролетающие над вами, просто поливают вас снарядами, танки мешают вам проехать, а электрические разряды осыпают вас искрами Если реакция вас не подведет, вы доберетесь до уствновки и взорвете ее

Девятый уровень. Встреча с инопланетянином.

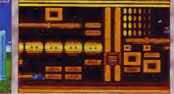
Двигатель вашего джипв рвзбудил опящего инопланетного монстра, не верилось злодею, что вы доберетесь до его логова Когда монстр размахивает руками, пули от него отскакивают, а в вас он посылает кучу самонаводящихся снарядов Уворачиваясь от них, стреляйте монстру в область живота, и миссия будет выполнена

Постскриптум.

Вот мы и решили очередную проблвму мирового масштаба, а как же иначе, ведь на носу конец двадцатого века, космический разум не дремлет и замышляет новые коварные планы. Как поется: «Толи еще будет, ой, ой, ой!»

Константин Носырев

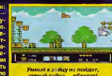




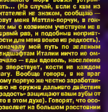
Wacky Races

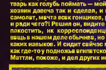


«Ну и придумают же люди: «Слово не воробей, вылетит — не поймаешь!» Можно подумать, воробья поймать легко. Даже кошки (в обиду нам, собакам, сказано — настоящие охотники) и то, бывает, часами какую-то птичку сидят — выслеживают, а все зря. Да что там воробей — вы попробуйте хоть такую жирную, неповоротливую тварь как голубь поймать — мой хозяин давеча так и сделал, и вот результат. Наш самолет, мечта всех гонщиков, разбит вдребезги — и ради чего?! Решил он, видите ли, соперникам напакостить, их корреспонденцию перехватить — вещь в нашем деле обычная, но все же требует кой-каких навыков. И сидит сейчас мой барин в обломках где-то у подножья египетской пирамиды, а мне, Маттли, похоже, и дел других нет, как в обход Средиземного моря вояж устраивать... (На случай, если с кем из читателей не знаком, сообщаю — зовут меня Маттли-ворчун, в гонках мы с хозяином участвуем не в первый раз, и подобные неприятности для меня вовсе не редкость). Поначалу мой путь по зеленым ландшафтам Италии ничто не омрачало — еды вдоволь, население не зверствует, кости на каждом шагу. Вообще говоря, я не враг своему телу, поэтому первую же честно заработанную косточку меняю на оружие дальнего действия (бомбы «Собачья радость» защищают ваши зубы от кариеса, или что-то в этом духе). Говорят, что особый намордник позволяет на большом расстоянии поражать врагов голосом, но стоит он в два раза больше, да и горло устает. Три «монеты» — цена чрезвычайно важного устройства «Кошачий хвост»

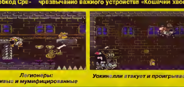


Умный к зайцу не пойдет, умный зайца... облетит!





Конь b1-c3. Ваш ход, Маттли!



Легионеры: живые и мумифицированные

Укинелли атакует и проигрывает



Теряешь форму, Маттли!



— зачем приземляться на четыре лапы, если можно не приземляться вообще? Буль-ббуль-бл-обидно, мало того, что промок, так еще и всю собственность почти растерял — что-то не вышло у меня с вертолетом, хвост подвел. Видать не суждено мне покорить небеса, «кошачье» приспособление лишь замедляет спуск, а не прекращает (вот и верь рекламе после этого!). Неожиданное купание также лишило меня пропуска ветеринаре (то есть, можно сказать, жизни), но один еще остался, да и в дороге вдруг попадется, или получу в обмен на сотню стекляшек — сороки из амбулаторий их любят. А без пропуска тяжело, медицина сейчас дорогая — на поддержание сил требуется весь мой улов костей (хотя что их жалеть, больше четырех мне все равно не унести), а после падения собаке одна дорога — к Айболиту (который, кстати, тоже на хозрасчет перешел).

Время не ждет, и псобсокнув малость, я проникаю в заброшенный туннель. Еще со времен Спартака отважного путника (меня, то есть) здесь дожидаются заблудшие легионеры, змеи и ловушки древних зодчих: когда сверху на животное падает тяжеленная плита, его сплющенному телу еще долго будет не до прыжков (что, впрочем, полностью заменяет иглоукалывание — благо шипов и кольев понатыкано сверх меры). В конце концов я выбираюсь на свет божий по ту сторону горного хребта, где неожиданно подвергаюсь нападению давнего соперника хозяина, гонщика Wackinelli (Уокинелли). Какой удобный случай разделаться с конкурентом! Конечно, тот и не думает сдаваться без боя и в буквальном смысле катит на меня бочки, пытаясь также настичь колесами своего драндулета. Тем не менее для торможения у стены ему приходится подпрыгивать, что и решает исход схватки. Растерзанный бомбами в клочья, он еще долго не будет мешать нам на трассе. Пейзажи Каира сильно оживляются при звуках моего голоса: вроде неподвижные кактусы внезапно начинают прыгать, из воды высовываются рыбьи морды. Жара, вода теплая, и реки вполне преодолимы (если, конечно, глубоко не нырять — я ж не рыба, все-таки). В зарослях кактусов встречаются вполне пригодные к торговле кости и стеклышки (а также «бесплатное приложение» — крабы-светлячки). Поскольку кратчайший путь лежит через гробницы древних, мне приходится преодолевать козни их обитателей — бомбы не причиняют вреда каменным истуканам, успех дела зависит лишь от быстроты моих лапок. А переход вброд реки Нил затрудняет артиллерия местного диктатора — его судно дрейфует вдоль берега, и мне ничего не остается, как, затаив дыхание, использовать свое оружие в качестве торпед. Вояка, шокированный потерей флота, долгим взглядом провожает победителя. Попав в африканскую саванну, я решил устроить себе что-то вроде сафари — сработал охотничий инстинкт, надо думать. Страусов и обезьян из всех щелей натекло как тараканов — успевай поворачиваться. Забаву портят жутко прыгучие змеи и местные рыцари-броненосцы. Но, несмотря на пакости этих африканских жителей, я добираюсь-таки до леса, сильно смахивающего на зеленые массивы родных краев. Сходство дополняют летающие средь бела дня совы, затрудняющие переправу через овраги и водные преграды. По возможности пытаюсь совершить свой путь, не спускаясь с ветвей деревьев, но все же на самой опушке леса умудряюсь

«Что-то в этом египтянине напоминает мне Саддама Хусейна...или Ленина на броневике?»



Саванна: легкий бег перед обедом. А кто у нас на обед?



«Так спрячусь — ни одна живая душа не найдет!»



Хроника пикирующей вороны

Живой такой, веселый. Но не дельфин!



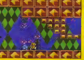
Один из самых легких противников (надеюсь, бомбы у вас при себе)


Обитатели подводной пещеры в недоумении: собаки сюда еще не заплывали...


...любопытно, какой вкус у этого деликатеса?




Рано радуешься, Маттли...


...это еще цветочки


«Слезь с холма, хуже будет! А я ведь предупреждал...»

свалиться в глубокую яму, где и встречаюсь с противным гонщиком Палачом. Свое прозвище он заработал приверженностью к столь редкому в Африке одеянию: плащ с широким капюшоном напрочь скрывает лицо бандита, обезображенное давней катастрофой. Дно оврага, к счастью, испещрено мелкими выемками; затаившись в одной из них, я начинаю атаку. Противник вначале пытается забрасывать мое убежище снарядами (я их удачно перескакиваю), затем, подпрыгнув, зависает над головой, откуда и достает меня неожиданно брошенной бочкой. Дважды этот трюк не проходит (успеваю вылезти), и вскоре средство передвижения срывается вниз, капюшон Палача рвется... Бр-р-р! Такое зрелище приснится — не проснешься!

Дальнейшее продвижение происходит без помех; достигнув пирамиды Хеопса, я карабкаюсь на вершину и, оглядев с высоты округу, наконец-то нахожу хозяина. Однако этот недотепа, видать, серьезно стукнулся головой — что я слышу вместо приветственных возгласов? «Поймай эту птицу, иначе останешься без ужина!» Делаю за него всю грязную работу, да еще все шишки за это на меня валятся! Несправедливо...

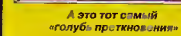
«Поспешишь — людей насмешишь», — это про нас! И кто эти гонки дурацкие придумал, одни неприятности из-за них. Австралийский сезон в разгаре, а Дастардли опять двигатель пережег. А кто виноват? Конечно Маттли, я всегда за все в ответе. Не собачье это дело — двигатели для машин искать, да разве втолкуешь это хозяину! «Немедленно», — и весь сказ... И все же я не глупее паровоза — дураку ясно, что запчасти для японских машин следует добывать в Японии. Туда-то я и отправлюсь. Пункт отправки — острова Океании.

Прыг-скок, Маттли штурмует путь на Восток! Если я всерьез решил отплыть этим пароходом, надо поспешить. И никакие лягушки, комары и кроты мне здесь не помеха. Лишь бы в спешке не свалиться в воду — там не безопасно.

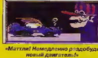
Металлические конструкции вовсе не безжизненны — помимо вездесущих ворон и голодных китов (опухли, бедняги — на собак бросаются) здесь обитают осьминоги, потревоженные моим присутствием. К тому же ремонтным работам хозяина силятся помешать прочие участники соревнований. Один из них пронюхал о моих планах и подкараулил на пирсе. Но я уже понабрался опыта, и даже быстрота перемещений не спасает его от метко брошенной сверху бомбы. Таким образом, под конец схватки он получает полный комплект собственных забот по поводу технического состояния автомобиля. Как ни странно, оздоровительные стекляшки и кости не привлекают торговцев механизмами. Придется отправиться на поиски клада. Одолжив у японских сородичей собачий акваланг (специальная разработка для ловцов жемчуга), но-






А это тот самый «голубь преткновения»


...вылетит — не поймаешь!




«Маттли! Немедленно раздобудь новый двигатель!»





Карта мира с точки зрения Маттли

Боиспеченный искатель сокровищ пускается обследовать затонувшие корабли. Крабы, акулы и прочие рыбы охраняют тайны подводных лабиринтов, но бомбы действуют и под водой, а звук в столь плотной среде распространяется еще быстрее. Куда опаснее неподвижные препятствия — морские ежи, образовавшие в укромных местах свои колонии. А на берегу разбогатевшего путника поджидает очередной любитель легкой наживы. Имея в наличии вооруженный пушкой вертолет, ему ничего не стоит уничтожить наземный объект, но жадность подводит. Кто, спрашивается, тянет его на землю? Там его и найдут.

Еще с времен щенячества я знаю, что в Корее едят собак, а во Франции — насекомых. О том, что в Японии насекомые едят собак, я услышал впервые. Что делать, попробую защитить свою шкуру от преступных посягательств с помощью бомб (лучшая защита — нападение).

Цветочный мир скрывает в зеленых зарослях очередного маньяка — водителя. Крыше-зонтик колымаги этого типа не спасла его от солнечного удара (погода в этом году что надо!), вот он и возомнил себя «царем горы», залез на первый попавшийся холм и кидает оттуда всякую гадость в прохожих. В рукопашный бой мы, конечно, не полезем, а обезвредить опасность попробую — издалека, конечно, бомбами.

Не знаю, что опять не понравилось хозяину. Двигатель я ему притащил лучший, что был у торговцев, да и внешний вид нашей машины лишь улучшился — этакий «корабль пустыни». Вот и плывем мы по шоссе, покачиваясь, паруса наполнены попутным ветром. А он стоит и жужжит над ухом: «Опять мы на последнем месте, опять мы позади всех». Ну и пусть, тише едешь — дальше будешь!

«Не рой другому яму — сам в нее попадешь!» Еще одна прописная истина, которую не мешало бы знать хозяину. В погоне за славой он вновь пытался напакостить участникам мексиканского Гран При, но чем-то не угодил аборигенам и был теми пленен. И снова вся надежда на быстроту собачьих ножек — если я не поспешу из отпуска на Аляске, останусь сиротой!

Скользкая поверхность арктической пустыни не в силах остановить мой бег, единственный способ быстро остановиться на краю льдины — вовремя подпрыгнуть. Погодные условия дополняют атаки тюленей, эскимосов, медведей и оживших снеговиков. Медлительность этих северных жителей обманчива, все они жаждут свежего мяса (хотя бы и собачьего). К счастью, зимний отдых не прошел для меня даром, и все уловки врагов давно изучены. Переход через высокий горный хребет, необозначенный ни на одной карте, также оказался совсем не сложным.

Чтобы не продырявить непрочный облачный покров, приходится все время подпрыгивать, но



«Идиот, на черта нам сдались эти паруса!»

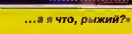


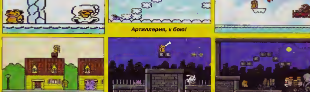
«Хозяин в беде...»





...а я что, рыжий?»





Артиллерия, к бою!

Здешние собаки повадками сильно напоминают поросят... или наоборот?

Ночью на охоту выходят кошки и... зайцы!

«Как меня бесит эта веселая компания! Р-р-ррр!»

со временем прыжки начинают совершаться автоматически, остается лишь избегать воздушных ям и небесных обитателей — птиц с их противособачьей артиллерией. На пушки мое оружие впечатления не производит, чего не скажешь о пернатых — даже со сбитым прицелом трудно не попасть в беспорядочно мечущихся «воинов».

Но вот спуск закончен, на горизонте виднеются огни канадского мегаполиса, однако переправу через замерзшую реку охраняет самолет местных ВВС. Летчик не принимает всерьез низкорослого перебежчика и, экономя запас бортового вооружения, идет на таран. Вовремя спрыгнув с высокого тороса, я бросаю вслед бомбу и вновь карабкаюсь наверх. После нескольких неудачных попыток противник решает использовать ракеты, но (при моей-то комплекции) те пролетают над распластавшимся на льдине псом. Надеюсь, самолет застрахован?.. Мои сородичи из пригорода столицы не отличаются гостеприимством от тамошних поросят и растительных хищников, так я ведь не собирался составлять им компанию. Гораздо больше поражают городские кошки и не в меру наплодившиеся кролики — это ж до чего надо обнаглеть, чтобы кидаться на такого пса как Маттли. На моем победном счету немало их более благоразумных родственников, и я найду силы пополнить этот список... в другой раз, время не ждет! Тем более, что канадские гонщики, угнав школьный автобус, устроили очередное сражение. Вооружение, надо признаться, у них что надо — скоростное, ладно еще ездят по утвержденному маршруту — возникает шанс держаться в стороне, на остановках отыгрываясь за нанесенный ущерб.

Америка принимает путешественника спокойно, и я уже близок к заветной цели, когда ковбоям штата Одинокой звезды (Техаса, то есть) приходит в голову мысль перестрелять всех бродячих собак. Придется спасать друзей, Дастардли подождет. На помощь разленившимся стрелкам приходят еноты и опоссумы, получившие шанс отомстить собачьему племени. Кажется мне пора, хозяин заждался. Чтобы запутать следы, я лезу в заброшенную шахту. Уворачиваясь от валунов и летучих мышей, я пробиваю себе путь через полчища крыс и слизней... и все это ради чего? Иметь удовольствие видеть наглую ухмылку на мордах главных соперников хозяина — покорнейше благодарю! Конечно же, это Порли самолично со своим





Вот что происходит, когда кончаются жизни



Преступная парочка пытается избежать возмездия

Морковки атакуют!



Мексика — страна прыгающих камней

дрессированным медведем, так и знал, что все эти пакости — их рук дело! Пора разобраться с негодяем: буквально сев ему на хвост, я преследую тарантас зловредной парочки по всей пещере, до полного уничтожения. Лишь убедившись в дальнейшей безвредности поверженного дуэта, я продолжаю путь по каменным катакомбам Мексики, населённым ожившими древними истуканами. Что ж, наследие исчезнувшей цивилизации вскоре отправляется на встречу с создателями.

Последний рубеж — гористое океанское побережье. Не думаю, что капканы здесь ставили для собак, но поостеречься не помешает. За Мостом Ящериц, на высоком утесе, происходит финальная схватка: озверевшие до отчаяния мексиканские крестьяне — десперадос, пленившие хозяина, вооружились морковными бумерангами, избежать которых оказалось совсем не просто. Однако, дикари не восприняли мою победу как должное, а навалившись всем скопом, пленили и привязали к столбу рядом с Дастардли. Изверги, худшей пытки и не придумать. А хозяин хорош, разве способен он оценить мои усилия, его всегда интересует лишь конечный результат.. Эй, есть там кто-нибудь? Спасите!!!»

Спасательная экспедиция, отправленная австралийским правительством, положила конец мучениям Маттли и его хозяина, чему и обязано своим существованием вышеизложенное повествование. Более того, вследствие поголовного истребления остальных участников гонок (подробности — в тексте) Дастардли был признан-таки победителем «WACKY RACES» (хотя мы-то знаем, кто настоящий победитель), первый раз за всю свою карьеру и, похоже, последний...
«Тр-тр-тр...БАЦ!ГРР-РМ!!БО-О-О-ОУМ!!! Черт, почему со мной всегда это происходит?! МАТТЛИ!!!..»

Eler Cant

P.S. *Мексиканские приключения злополучных гонщиков, к сожалению, несколько повредили путевые заметки Маттли. За прояснение некоторых аспектов его собачьей жизни, автор хотел бы выразить благодарность Максиму и Анастасии Ваккер, жителям поселка Щапово Подольского района Московской области.*



Хэппи энд?..



...Как бы не так!

ХИТ-ПАРАД

16-битные приставки типа MegaDrive-2, Pro 16-bit, Mega-Ken и других

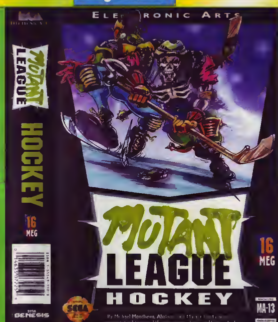
1. **Jurassic Park 2. Rampage Edition (-)**
2. **Fatal Fury 2 (-)**
3. **Ecco the Dolphin 2 (1)**
4. Mortal Kombat 2 (5)
5. Aladdin (2)
6. Jungle Book (3)
7. The Lion King (-)
8. Bubba'n'Stix (-)
9. Roar of the Beast (-)
10. Cool Spot (-)

Читательский ХИТ-ПАРАД



Рисунок Андрея Пирогова
г. Екатеринбург

ХОККЕЙНАЯ ЛИГА МУТАНТОВ



Год 20.. с гаком. Начало ядерно-химическо-физическо-бактериологической войнушки во всех уголках детской планетки Земля. Каждая из существующих наций пытается захватить власть над «шариком» в свои руки. Массовые бомбардировки привели к уничтожению основной части населения. Выжившие от бомбежки полегли от химического оружия. Практически вся власть перешла к созданным людьми роботам. Но и те, вследствие тусовок друг с другом, сыграли в «отходняк».

Год 20.. с гаком последующий. Из останков рас андроидов и гнилых изуродованных радиацией людей, стала рождаться новая сверхнация. Раса, приспособленная к поганым условиям, ну прям как силикойды (МОМ). Красоту они перестали понимать (что не удивительно), литературой не обзавелись, а вот к борьбе за выживание каждый из них привык с детства, поэтому культурой и религией для них стал жестокий и бескомпромиссный СУПЕРСПОРТ.

Год 2... далекий. Welcome to Mutant League Hockey. Такая незатейливая надпись из токсических отходов дергается теперь на крыше «нового» здания на месте бывшего горотдела милиции. Эта первая и последняя постройка в новом мире, потому что все остальные постройки были сметены войнами.

Год 2231. Медленно, но упорно новое общество движется по ступеням спортивного развития, естественно не забывая воевать. Создаются «Hock»-команды. «Hock» — это игра, напоминающая хоккей по виду, но спортивным благородством здесь и не пахнет.

Идут тренировки готовых команд. Все, абсолютно все, готовятся к первому в Новой Истории смертельному хоккейному чемпионату. Смертельному потому, что проигравших в нем нет, а есть только свежий мусор.

Год 2240. Год открытия мутантской олимпиады, состоящей из одного вида спорта — из ХОККЕЯ. К огромному зданию с весело дергающейся надписью «Mutant League» стекаются огромные массы NEW GENERATIONS с оружием для подбадривания команд. Итак, народ уселся, люди ждут, команды к бою готовы, ВПЕРРРРЕД!



Как рассказывает свидетель событий Big Muzzy из совхоза Заречье всего в хоккейной лиге мутантов свыше десятка команд, составляющих два дивизиона TOXIC и MANIAC. Есть три сборные — TOXIC ALL-STAR, MANIAC ALL-STAR и сборная всех звезд GALAXIAN ACES У каждой команды свой рейтинг Естественно предусмотрен плей-офф и регулярный сезон с системой паролей Победитель турнира получает кубок с плавающими глазками

У каждой команды имеется свой стадион со своими сюрпризами в виде мин, костров, дырок во льду и прочих заподлянок. Кроме того, команда соперников может сговориться и убить вашего вратаря Ворота превращаются в зубастую пасть, никак не желающую сожрать маленькую и, видать, невкусную как детский панадол, шайбу

Прежде чем начать играть и дарить удары налево и направо, давайте попробуем разобраться во всех гадких менюшках

GAME MODE (режим игры)
REGULAR SEASON — небольшая тусовочка двух команд,
PLAYOFFS — тусовочка между 16 командами,
PLAYOFFS 2-3 — упрощенная тусовка в плейоффе, если хотите победить достаточно замочить всего-навсего 2 команды,
CONTINUE PLAYOFFS — продолжение великой тусовки между 16 командами с пароля,
TEAM DESCRIPTIONS — скроллинг двух команд, выбранных в верхней части экрана,
PERIOD LENGHT — продолжительность периода (3, 5 или 8),
STADIUM — выбор стадиона (всего их 12),
PENALTIES ON-OFF — удаления (отдых на скамье «подсудимых» за драку),
RESERVES — disabled (отключ.), enabled (включ.) — установка смены игроков Если поставить disabled, то вы не сможете сами производить замену игроков, их будет менять компьютер самочинно
DEATH INDEX — регулировка уровня насилия в драке (FIGHT)
Выбрали? Поехали дальше!

Управление

ВОИН (хоккеист, то есть) без шайбы
«A» — удар рукой или использование предмета, поднятого со льда Во время вбрасывания шайбы вы можете драться лишь волосатой ручонкой,
Придержать «A» — прыжок пузом на лед Очень иногда помогает,
«B» — переключение игроков,
Тыканье кнопки «C» поможет немного прибавить газу вашему и так чересчур шустрому хоккеисту Если же нажать только один раз, то под игроком появиться маленькая информация — жизненная энергия и номер игрока

ВОИН с шайбой
«A» — тоже самое, что и без шайбы,
«B» или «B» + джойстик в сторону желаемого игрока — пас игроку,
Придержать «B» — вы оставляете шайбу в покое, пусть себе лежит,
«C» — бросок шайбы,
Придержать «C» — щелчок шайбы,
Во время вбрасывания шайбы, если вам удастся ее отхватить, вы можете отдать ее любому из игроков — джойстиком в нужную сторону,
Если вам вдруг захочется отнять у противника шайбу, прокатитесь с ним под ручку, и она ваша





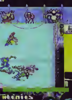
Управление вратарем без шайбы·
«А» — ловля шайбы всеми частями тела,
«В» — переключение игроков,
«С» — «вжик» острой клюшкой по черепу противника
Управление вратарем с шайбой·
«А» и «В» или «А» + «В» + джойстик в желаемую сторону — пас игрокам,
«С» — «ВЖИК»!

Иногда, когда солнце падает на землю и вода выходит из берегов Москвы-реки, ваши веселые и находчивые спортсменчики схлестываются друг с другом, а точнее с противни-



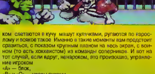












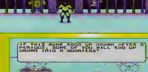
ком слетаются в кучу машут кулачками, ругаются по взрослому и всякое такое Именно в такие моменты вам предстоит сразиться, с показом крупным планом на весь экран, с воином (то есть хоккеистом) из команды соперников. И вот на тот случай, если вдруг, ненароком, это произошло, управление игроком
«А» — блок,
«В» и «С» — удары руками

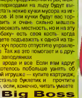
После разборки будут предъявлены вашему вниманию визитные карточки бойцов

По мере продвижения игры, между периодами на льду будут вырастать некие кучки мусора из игроков. И эти кучки будут вас тормозить и очень сильно мешать пересекать местность, но и на эту «собаку» есть своя кость когда будете подъезжать к одной из таких куч просто отпустите управление Так же это помогает и в других заподлянках

Ну, вроде и все Если вам вдруг захотелось побольше узнать об этой игрушке — купите картридж, достаньте буклетик и прочтите его, если, конечно, читать умеете

Big Boss

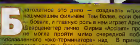






Правдивая ложь





Благодатное это дело — создавать игры по нашумевшим фильмам Тем более, если фильм — боевик, и главную роль в нем играет Арнольд Шварценеггер лично Фирма «Acclaim» просто не могла пройти мимо очередной победы прославленного «экс-терминатора» над В принципе, какая разница, над кем Лишь для конкретики укажем, что на сей раз это зловредная организация под названием «Кримсон Джихад», заполучившая ядерное оружие из Советского Союза И теперь террористы во главе с Абу Азизом угрожают шарахнуть атомными бомбами по многим крупным городам США, если американцы не выведут свои войска из региона Персидского залива А выводить, ой как не хочется Вот тут-то и вступает в дело великий Арнольд, который в этой игре выступает под именем Гарри Таскер Но мы его все равно узнали Только он, супер секретный правительственный агент может остановить очередную волну терроризма

На ПЕРВОМ УРОВНЕ вам предстоит найти магнитную карточку и разыскать в особняке компьютер, из которого ваши коллеги выкачают информацию о «Кримсон Джихаде» Особняк, принадлежащий Джамалу Халеду, финансирующему «Джихад», полон террористов, а также просто гостей, собравшихся провести нескучный вечер И это им удалось на славу еще бы, собрались выпить там пепси с фантой, а тут такая развлекаловка с пальбой Особенно гостям будет весело, когда стреляя по террористам, вы будете промахиваться и нечаянно попадать в них А вот вам не до смеха — трижды не в того попадете, потеряете жизнь и начнете этап с самого начала



А в самом начале лежит автомат «УЗИ» и две обоймы, по пятьдесят патронов в каждой Есть чем пострелять! После того, как вы поднимитесь по первой лестнице, убейте охранника, зайдите за шкаф и нажмите крестик джойстика вниз Вы выйдете на улицу, где лежат огнемет и канистра с бензином к нему Подберите их и неситесь вниз по склону до микроавтобуса, где вас с нетерпением ждут коллеги — советчики Альберт «Гиб» Гибсон и Спенсер Трилби. Они сообщат вам код на второй уровень (LHXJFHY)

На ВТОРОМ УРОВНЕ задача прозаичнее вам надо просто дойти до босса и замочить его В начале найдите «УЗИ», который лежит на втором этаже справа Но патроны экономьте — они вам пригодятся при встрече с боссом Лучше до поры до времени стреляйте из винчестера (ружья) Поднявшись на третий этаж и дойдя до первого



узкого коридора, ведущего вниз пройдите до его конца. Там вы найдете аптечку, которая восполнит половину потерянной энергии. Босса вы найдете в туалете. Зайдя туда по делу и сходу убив двух террористов, начните расстреливать двери кабин, из которых выходят бандиты, собравшиеся здесь, видимо, на совещание. Вскоре появится мужик с винчестером — это и есть босс. Прикончите его и получите код на третий уровень (JKVGHKW)

ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ — это парк, в конце которого вам потребуется победить еще одного наемника Азиза. Чтобы добраться до него, вам придется найти три ключа, открыть и пройти через три двери. Эти ключи очень хорошо охраняются. Будьте осторожнее с пулеметчиками в желтых костюмах. Убивайте их из винчестера, отходя назад и уворачиваясь от пуль. Также не забывайте о террористах в бронежилетах синего цвета, они тоже должны получить свою долю свинца. Рядом с первой дверью лежит жизнь в виде греческой буквы «омега» (Ба, да мы забыли вам сказать, что Гарри Таскер работает в секторе ОМЕГА, очень секретном правительственном заведении). Босс этапа довольно крут — стреляет из пулемета, швыряет гранаты. Вы, в свою очередь, используйте автомат, патроны к которому вы тщательно сохраняли весь этап. Стреляйте, отходя назад и уворачиваясь от огня босса. Чаще используйте прыжки. Если вы еще живы, то вот вам код на четвертый уровень KFDFGJV

ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ — метро. Здесь вы должны найти рычаг, с помощью которого надо обесточить поезда, чтобы перебраться через пути в начале уровня и дойти до боссов. Одна хитрость чтобы не бродить по всему этапу и не терять кучу жизней, дойдите до места, где в правом верхнем углу стоят два огнеметчика. Убейте одного, стреляя по диагонали, пройдите по стенке вправо, убив второго огнеметчика, и, найдя скрытый проход в правой стене, пройдите до конца. Там вы найдете рычаг и жизнь.

Управление в игре.

«А» — замок.
«В» — выстрел.
«С» — прыжок.
«X», «Z» — переключение оружия.

На самолете:

«А» — ракеты,
«В» — пулемет.

Вернитесь обратно, выключите электричество, подойдя к коробке с двумя лампочками Пройдите через пути и дойдите до босса Встаньте в правый нижний угол и, стреляя по ящикам из «УЗИ», взорвите его Заодно взорвется и толика террористов Точно также разберитесь и с боссом в левом углу Затем добейте террористов, и этап завершен За это приз — код пятого уровня GKXGHJW.

ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ — порт Здесь вам надо взорвать двенадцать ящиков с бомбами Этап очень длинный и нудный, даже музыка какая-то нудная Но ее, по крайней мере, можно выключить, зайдя в OPTIONS Дойдя до бочек, на месте которых останутся гранаты, пройдите влево между ящиками Там будет лежать огнемет и куча патронов Итак, когда вы найдете и уничтожите двенадцать ящиков, вас перенесут на корабль Здесь вам нужно найти и взорвать всего три ящика (мелочь по сравнению с предыдущими двенадцатью) Один из них находится на верхней палубе. Там же лежит и жизнь. Последний ящик на носу корабля. Будьте осторожны, там много народу Если вы взорвали три ящика [illegible] вам дадут код на шестой уровень (DLQJPGY)

ШЕС[illegible] — вы в Китае. Вам т[illegible] ключа от взрывателя ядерной бомбы и [illegible] доме на верхнем этаже обезвредить ее Сначала вверху найдите ключ а затем через дверь спуститесь вниз, в подвал В подвале найдите ключ от двери и ключ [illegible] бомбе Если вы набрели на узкий коридор ведущий вправо в конце которого будет лежать аптечка, то учтите, что здесь тайник Пройдите вверх сквозь стену и выйдите на улицу, где будет лежать огнемет и канистра с бензином Если вы собрали ключи, то вылезайте на поверхность, но будьте осторожны с ракетчиками Чаще используйте огнемет — он очень эффективен, хотя у него быстро кончается топливо Найдите ключ к

бомбе и отправляйтесь в дом. В доме найдите третий ключ к бомбе и отправляйтесь на верхний этаж по длинному коридору, ведущему к бомбе

Как только вы ее обезвредите, то получите код седьмого уровня NMTJSKC

СЕДЬМОЙ УРОВЕНЬ — завод. Вам надо пробраться к заводу, на котором засели террористы. Дорога не проста, но по пути вам будут попадаться полезные призы. На заводе вам надо найти четыре магнитных карточки. Чтобы их долго не искать, можно применить один прикол. В начале завода дойдите до первого коридора, пойдите вверх, а потом вниз вдоль левой стены, стреляя вниз и влево наискосок. Вы услышите взрыв и, пройдя в секретный проход, найдете альфа, бета, гамма и дельта карточки. Войдя в дверь АЛЬФА, взорвите бочки и пройдите влево через стену. Там будут лежать боеприпасы к винчестеру и огнемету. А сам огнемет находится в нижней части БЕТА-уровня. Пойдите вниз и увидите трубы, ведущие влево, двигайтесь по ним до конца и нажмите крестик джойстика вниз. Там вы увидите бочки, взорвав которые найдете огнемет. Дойдя до босса, начинайте жарить всех террористов из огнемета. Если вы [illegible]ровали, то вот вам код на восьмой уровень KWSKTWK

[illegible] — истребитель. Это, на наш взгляд, самый легкий и интересный. Вы, летя на истребителе, должны уничтожить три машины, отмеченные знаком «радиация». Старайтесь сразу расстреливать вражеские машины, а то они, в свою очередь, замучат вас стрельбой из автоматов и гранатометов. Если эти три машины не доедут до конечного пункта, то вам дадут код на девятый уровень (LXRJSVJ)

ДЕВЯТЫЙ УРОВЕНЬ — небоскреб. В самом начале вас поджидают два огнеметчика. Пройдите влево, поднимитесь этажом выше, заберите «УЗИ» — с ним вам будет веселее. Когда дойдете до стола, за которым видна жизнь, выстрелите ниже стола вправо. Взорвется ящик, который закрывал проход к жизни и аптечке. Пройдя третью лестницу, вы увидите огнемет. Дойдя до босса, прожарьте его из огнемета и добейте из «УЗИ»

В результате вашей победы вы не только кончаете с «Джихадом», но и спасаете свою дочь Дэйну. Самое время станцевать танго со своей женой

Фильм обошелся создателям в 100 миллионов долларов, картридж с игрой обойдется вам гораздо дешевле. Смело покупайте — вы уже в выигрыше!

Просто Серега
и SUPER SERGEY,
г.Москва

LHX Attack Chopper

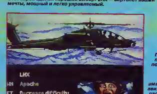
Атакуют вертолеты

Увидев эту игру на Мегадрайве, я вспомнил молодость. Нет, увы, не молодость летчика-вертолетчика, а всего лишь то время, когда слово «Dendy®» еще не стало использоваться в качестве названия приставок, имеющих совершенно другие названия, когда в фойе каждого кинотеатра или гастронома не стояли еще игральные автоматы и когда любители полетать и пострелять проделывали это украдкой на работе на дохленьких IBM PC/286.

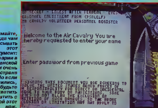
Воспоминания «посоветовали» мне порыться в закромах «Видео-Асс», и действительно, я нашел то, что искал — нераспроданную сотню экземпляров сборника «Компьютерные игры», изданного в уже далеком 1992 году. И среди десятка игр, опубликованных в сборнике — «LHX Attack Chopper»! С удовольствием перечитав эту статью (автор — Михаил Орешкин), я приступаю к описанию реализации LHX на Мегадрайве, а любителям игр для IBM PC рекомендую позвонить в отдел реализации «Видео-Асс» (тел. 118-44-83) в надежде получить экземпляр этого, ставшего раритетом, сборника.

UP LHX
DOWN Apache
LEFT Decrease difficulty
RIGHT Increase difficulty
START Next Screen
Easy

Этот игрок сделал хороший выбор! LHX — вертолет вашей мечты, мощный и легко управляемый.



Пилот в ужасе от действий игрока. Теперь ему предстоит избежать смертельной опасности

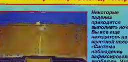


Подумайте, прежде чем подписывать этот документ: аварии в американской авиации очень распространены. Но если вы решились, не забудьте захватить прихватить с собой этот нож.

Кто вы? Борец за справедливость, туповатый ревностный служака или безжалостный рейнджер? Задумайтесь об этом в промежутке между выстрелами.



Справа — радар. Слева — перечень оружия. В центре – цель. В атаку! Бортовое табло поможет вам в управлении оружием и в слежении за противником.



Некоторые задания приходится выполнять ночью. Вы все еще находитесь на взлетной полосе. «Система наблюдения зафиксировала верблюда. Что делать, шеф?» «Это танк, тупица! Огонь!»

Когда одна цель уничтожена, вы начинаете охотиться за другой. Это танк? Ну, точно! Снижаемся, приближаемся, стреляем!







Справа впереди пехотинец, которого надо уничтожить. Используйте ракету, если хотите разорвать его в клочья.

Уверен, что даже те геймеры, которые вдосталь наигрались во все «Strike'и» фирмы Electronic Arts, с удовольствием возьмутся за штурвал в игре, ставшей родоначальницей целого поколения вертолетных боевиков.

Вам предстоит более, чем серьезное, дело И, вместе с тем, настолько щекотливое, связанное с вмешательством в дела, куда влезать не следовало бы, что в начале игры вы подписываете короткое соглашение, по которому американская армия освобождается от всякой ответственности за ваше поведение

Выбрав себе вертолет по вкусу (LHX или «Апач») и уровень сложности, тщательно изучите задания, которые вам предстоит выполнять Кто знает, в какую пустыню вам придется попасть, какие склады взорвать или какую смертельно опасную спасательную миссию осуществить?

Надо вам сказать, что если вам достанется такое чудо, как LHX, то это не для того, чтобы прошвырнуться на берег моря, искупаться и позагорать И не надейтесь! У вас чисто боевые военные задания, сопряженные с полетами на высокой скорости и сумасшедшей акробатикой, разумной тактикой, то есть всем тем, что дает так много полезного для развития вашей сообразительности и реакции.

Как только началось выполнение боевого задания, вы можете свериться с генеральной картой, на которой обозначены ваше местонахождение, объекты и враги Необходимую информацию вы видите на бортовом табло, получаете с помощью радара, и, конечно, видите глазками, причем



Сейчас вы на взлетной полосе, вам остается лишь взлететь и направиться к объекту задания Карта поможет вам добраться до цели, обращайтесь к ней почаще. А нож вы не забыли?

настолько четко и реально, и с разных точек, как если бы вы располовинились часть вас сидела бы в кабине, а другая с любопытством бы наблюдала, как вас убивают. Особо интересно смотреть на это со стороны противника

Не подумайте, однако, что в кабине сидеть скучно. Развлечений будет предостаточно, настреляться и ракетами, и из пулемета можно до одури Причем, игра становится гораздо интереснее за счет того, что вы все время находитесь близко от земли.

Что может заставить человека не спать неделями? Только сила ролевой игры. Сокращенно по-английски — RPG (английский — язык геймеров!). Ролевая? Не знаю таких! Открываем словарь Агента Купера для начинающих игроков так, вот! Ролевые игры на приставках берут свое начало от настольных игр, где играющие, бросая кубики, передвигали фишки по карте, тем самым участвуя в какой-либо, чаще всего — сказочной истории. Компьютерную RPG определяют по трем основным признакам: 1) обязательно длинная и закрученная сюжетная линия, 2) управление не одним, а целой серией персонажей и 3) постоянное наращивание различных характеристик героев. От себя бы я добавил еще один признак: не всегда очень хорошее качество графики. Хотя это сразу же перестает замечаться, так как настоящая RPG просто засасывает играющего в свой фантастический мир.

«Shadowrun» — именно такая игра. Если дословно переводить название, то получится «Бег в тенях». Бег в тенях — это работа. Бег в тенях — это призвание. Бег в тенях — это, если хотите, образ жизни вашего героя. Отныне это станет и вашим образом жизни.

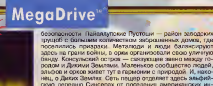
Наступил 2050 год. Симбиоз человеческой плоти и кибернетических имплантантов — символ новой эпохи. Первым шагом был прямой интерфейс человека с компьютером с помощью кибердека —устройства, вживляемого прямо в мозг. Затем была создана гигантская компьютерная сеть, называемая Матрицей, а с ней пришла возможность подключения к киберкосмосу —огромному вместилищу информации. Затем наступило пробуждение, когда волшебство вернулось в наш мир. Эльфы, гномы, орки и тролли сбросили свое человеческое обличье и перестали быть просто сказочными персонажами. Маги и шаманы, обладающие каждый своими особыми способностями, научились подчинять астральную материю своей воле. Бегущий в тени должен выжить в этом странном новом мире. У него нет ни имени, ни родных — только знания и навыки, так нужные для выполнения его опасной работы.

Но сейчас эта работа — найти убийцу вашего брата Майкла.

После заставки вам предложат выбрать основную специализацию главного героя. Или это самурай, не имеющий себе равных в обращении с оружием и очень выносливый, или это декер (мы чаще говорим —хакер), специализирующийся на краже информации из Матрицы, или — шаман, которому подвластны земные стихии. Лично мне больше нравится играть декером, а с самураем я практически не связывался. Независимо от вашего выбора, героя будут звать Джошуа.

Дальше вам покажут слезоточивый (по мнению авторов — А. К.) вступительный ролик о смерти вашего незадачливого братишки —Бегущего в тенях, о вашем прибытии в Сиэтл (город в США, где все происходит) и о том, как вы, отследив последнее место использования кредитной карточки Майкла, взяв такси, подруливаете к отелю «Гроб» старика Стокера, находящемуся в районе, называемом Редмондские Пустоши. Это район трущоб, обиталищ банд уличных отбросов. Несколько слов о других районах Сиэтла. Даунтаун — самый большой из них, деловой центр города. Тут довольно тихо, так как улицы патрулируются Одинокими Звездами (что-то вроде полицейских, только грубее и наглее). Фешенебельный район Округ Пенумбра — здесь много небоскребов и ночных клубов, куда вас просто так с улицы и не пустят. Но несмотря на патрули Звезд, банда «Глазных пятаков» до сих пор обитает в этих местах. В Пирамиде Ренраку размещены торговые центры и магазины, а также — главный офис корпорации Ренраку, имеющей свою службу





безопасности. Пайаллупские Пустоши — район заводских трущоб с большим количеством заброшенных домов, где поселились призраки. Металюди и люди балансируют здесь на грани войны, в орки организовали свою уличную банду. Консульский остров — связующее звено между городом и Дикими Землями. Маленькое сообщество людей, эльфов и орков живет тут в гармонии с природой. И, наконец, о Диких Землях. Сеть пещер отделяет здесь эльфийскую деревню Синсерах от поселения американских индейцев Салиш-Шаде. Паранормальные существа нападают большими группами, делая эту местность очень опасной. И еще одно дополнение: если из одного района Сиэтла до другого можно добраться за небольшую плату на такси, то для посещения Диких Земель необходима виза, оформляемая в паспортном столе на северо-востоке Консульского Острова.

Ваш герой управляется следующим образом: кнопка «А» — стрельба из оружия (сначала у вас — только маломощный пистолет), кнопка «В»— наведение прицела на мишень или врага и кнопка «С» — смена героя (если в вашей партии больше одного человека). Нажмите «Start», и вы попадете на информационный экран. Тут виден инвентарь вашего героя (до восьми вещей), сведения о его здоровье, а также пять иконок, вызывающих подэкраны. Итак, слева направо: патроны (можно подкупить в магазине), личные таланты и навыки (обуславливаются астральной кармой героя, их можно наращивать, отдыхая в отелях и мотелях), киберимплантанты (повышают выживаемость героя), магия (если вы шаман, то это — инвентарь всех имеющихся заклинаний). Пятая иконка — карманный компьютер — ДИКО полезная штука, запоминающая все, что нужно и не нужно. Разберемся, как им пользоваться. Войдя в компьютер, вы найдете следующие опции:

GROUP ITEMS — вещи, находящиеся в пользовании всей группы, а не только одного человека (пропуск в тюрьму, например),

CYBERDECK — позволяет узнать состояние вашего кибердека (какие доступны программы, сколько занято места),

dismiss runner — позволяет уволить какого-либо члена команды. Им это обычно не нравится — в следующий раз заламывают большую цену за услуги,

SAVE/LOAD GAME — позволяет сохранить игру, но это возможно только, если вы находитесь не в закрытом помещении,

и, наконец, самая важная часть компьютера — записная книжка (NOTEBOOK). Эта опция поможет вам освежить выполняемое задание (CURRENT RUN) и предложит подсказки и советы по развитию сюжета (таковых может быть до 30 страниц текста). Также ведется запись имен и адресов всех Мистеров Джонсонов (о них чуть позже) и Бегущих в тенях, встреченных вами, и телефонных номеров полезных людей (CONTACTS).

Количество нуйен — это у них тут деньги такие — отображается на символической авторучке внизу экрана. Словом, компьютер — незаменимая вещь для любой хозяйки.

В магазинах Сиэтля (их есть три разновидности: оружейный, компьютерный и магический) можно купить штук сорок полезных вещей, включающих в себя пистолеты (легальное оружие), аптечки, бинты, патроны, бронежилеты, программы для вашего кибердека, новые заклинания и имплантанты. Открываю один полезный секрет: на северо-западе Пайаллупских Пустошей есть подпольный магазинчик, торгующий только запрещенным оружием (пулеметы и помповые ружья) и ОЧЕНЬ мощными программами. Правда, торгуют задорого, но я бы лучше раскошелился, чем...

Бродя по улицам города, вы также наткнетесь на бары и клубы. Тут можно найти как наемных Бегущих в тенях, так и

Мистеров Джонсонов. Джонсонами называются люди, дающие работу Бегущим, а, следовательно, и вам с вашей командой. Бег в тенях — не совсем легальное занятие, поэтому Джонсоны, чаще всего являющиеся работниками корпораций, нанимают Бегущих, чтобы самим не марать руки. Видите — все просто и со вкусом! Советую узнать всех Джонсонов и постоянно работать на кого-либо из них — другого пути получить деньги в игре нет. Ваши задания будут варьироваться от простых доставок свертков «из рук в руки» до наемных убийств и перекачивания сведений из Матрицы. Вот мы и подошли к моему любимому занятию — действиям в киберкосмосе. Имея кибердек вы можете войти в космос через любой из уличных кибертерминалов (выглядят как телефонные автоматы — по ним можно позвонить кому угодно или вызвать такси). В киберкосмосе отражен принцип виртуальной реальности — вы изображены как «персона», серебристый силуэт человека, а ячейки с информацией — как геометрические фигуры. Ячейки стерегут IC — «антивторженческие контрмеры». IC бывают разной формы и силы, и борьба с ними ведется различными атакующими, оборонительными и маскирующими программами, покупаемыми где? Правильно, дочка, в магазине! Начинаете, я смотрю, потихоньку въезжать! Продолжим. Когда IC уничтожен, можно войти в ячейку и перекачать оттуда инфо (если на вашем деке есть свободное место). Так, передвигаясь из ячейки в ячейку, вы дойдете до CPU (центрального процессора сети), выглядящего как ромб, перепоясанный мигающими обручами. Если вам удастся уничтожить его IC и попасть внутрь, оттуда можно перейти в любую (!) ячейку системы, выключить, если вы ее случайно вызвали, тревогу, или разом разрушить всю систему! Да имей Купер такие возможности в жизни, он бы миром правил!

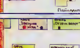
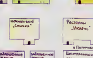
Что я там говорил о тревоге? Бывают два вида тревог. Если вы плохо обращаетесь с инфо внутри ячейки, или у вас слишком грубый кибердек, вы рискуете вызвать пассивную тревогу. Сила всех IC сразу подскакивает на единицу. Если начинается активная тревога, скрытые IC открывают себя и сила всех IC еще более увеличивается. Не вздумайте во время активной тревоги допустить какую-либо ошибку в общении с сетью — наступит перегрузка, и все пользователи, включая вас, будут отключены.

Некоторые герои имеют способности творить волшебство. В этом случае они могут прикупить в магических магазинах целую тучу заклинаний, которые делятся на лечащие, боевые, иллюзионные (невидимость) и манипулирующие (например, вызвать барьер, отделяющий от врагов). Мощные заклинания истощают духовную силу шамана, поэтому старайтесь сразу же приобрести фетиши, восстанавливающие ее. С боевыми заклинаниями работают также, как и с оружием — кнопкой «B» наводится прицел на врага, кнопкой «A» — используется волшебство. Есть такие устройства, как «фокус силы» и «фокус волшебства», увеличивающие возможности рядовых чар, но обычно вы не найдете их в магазинах. Ищите их в более темных районах Сиэтла.

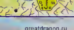
Большие здания с такими названиями, как Фучи, Митсухама, Одинокая Звезда, Арес и Ренраку — принадлежат корпорации. Они хорошо охраняются. Тут и внутренняя «секьюрити», и скрытые видеокамеры, и еще Big Boss знает, что. Разные вещи можно найти в сейфах, а через терминалы — войти в компьютерную сеть корпорации. Если вы будете неосторожны, то опять же можете вызвать тревогу. Во время тревоги все внешние выходы из здания блокируются, лифты выключаются, задействуется

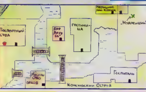










Где найти Бегущих в тенях?

Рики, карлик — шаман «Слепень Шакала», Редмондские Пустоши
Винстон Маррс, тролль — самурай «Большой Рино», Округ Пенумбра
Трент Делисарио, маг — человек «Звездная игла», Даунтаун
Петр Увер, карлик — декер «Скиталец», Пайаллупские Пустоши
Медведица, шаманша — орк «Дружба», Консульский Остров
Фантом, эльф — декер «Осколочная Граната», Пирамида Ренраку
Илен-два-кулака, девушка — самурай «Припрыжка», Редмонд
Фрея Златовласка, эльфинидка — маг «Клуб Пенумбра», Редмонд
Рианна Хартбейн, эльфинидка — декер «Спичка», Даунтаун
Старк, самурай, друг Майкла Выручите его из Диких Земель

Каковы из себя Джонсоны:

Мистер Гандерсон — мелкая сошка «Припрыжка», Редмонд,
Джулиус Стротер — так себе мужик «Спичка», Даунтаун,
Мортимер Рид — Джонсон средней руки. «Большой Рино», Округ Пенумбра,
Вигор — тоже средненький дядька «Скиталец», Пайаллуп,
Калеб Ясномор — добрейшей души человек! «Икарус», Даунтаун

Кто встречается нам на пути:

Снежинка, эльфинидка из Синсерах,
Робот — охранник,
Арлекин — найти его необходимо!
Женщина-Красный Буйвол,
Докторша — поможет вылечить Старка,
Ито Огами, нехороший мафиози,
Мако Сачоу хороший мафиози
Fixer — отвалит деньги за программы
Рожа мужика (лысого),
Орк — Одинокая Звезда (местный мент),
Таксист Похоже один на весь Сиэтл,
Дракон Жаль, не великий
Старейшина эльфов Неплохо сохранилась,
Тон (ГАД!)



больше охраны, а киберкосмос входит в состояние активной тревоги Тревогу можно либо переждать, либо выключить самому через киберкосмос

Радуйтесь, основные принципы я, кажется, изложил. Теперь осталось дать мое решение этой игры Славный Кулер играл за декерв, так как это и проще, и быстрее, чем шаманом или самураем Я изложу только главные вехи, в такие мелочи, как конкретные задания Джонсонов и их выполнение, опущу

Итак, поехали

1) Заберите вещи брата в отеле «Гроб» в Редмондских Пустошах

2) Езжайте в Пайаллупские Пустоши и, посетив гостиницу Тарислар на северо-западе (см карту), поговорите с девушкой по имени Табата Шейл и возьмите у нее фотографию рейнджера из Диких Земель, Девида Совопера

3) Наколите денег и попросите у орков в Пайаллупе «защиты от их бвнды». Это даст вам право бесплатного проезда на такси, так как все таксисты Сиэтлв — орки.

4) В Даунтауне зайдите в госпиталь и поговорите с доктором Иванной Хавершин

5) В ресторане «Икарус» расспросите о Майкле местного Джонсона, эльфа Калеба Ясномора

6) Заехав в Пайаллупские Пустоши, посетите отель «Тарислар» и спросите хозяина об эльфинидке Снежинке

7) Используя свои связи, через девушку, зовущуюся Шарки, достаньте визу в поселение эльфов Синсерах, прилетев туда, поговорите со старейшинами и согласитесь на испытание

7а) Первое испытание. Отнесите сверток от эльфов в Америндейскую деревню (Салиш-Шаде) и отдвйте индианке по имени Красный Буйвол (?). Находясь в деревне, зайдите в бар и поговорите с Совопером, тем самым рейнджером

7б) Испытание второе. Езжайте в Пайаллуп и в клубе «Скиталец» спросите Джонсона об индианке, Илене-два-кулака Получив ответ, отправляйтесь в Редмондские Пустоши и освободите Илену из Голливудской Исправительной Колонии Вернитесь в Синсерах.

8) После разговора со старейшинами, который и будет третьим испытанием, вас примут в общину

9) Как появитесь в Даунтауне, загляните в «Икарус». Расспросите Калеба Ясномора о некоем Ито Огами, главаре мафии.

10) Влезьте в киберкосмосе в сеть корпорации Ренраку и перепишите себе в записную книжку текстовые файлы

11) То же самое проделайте с сетями Митсухама и персональной сетью Ито Огами

12) Прошвырнитесь в Округ Пенумбра и из здания Митсухама вызволите Арагорна (попахивает Толкиеном! — А. К.), брата рейнджера из глуши Он эвперт на пятом этаже

13) Посетите самого Совопера в Салиш-Шаде и там встретьте его новоспасенного братв, который кое-что вам поведвет о шаманах и магах

14) Доберитесь до Консульского Острова На северо-западе его находится Медицинский Домик, войдя туда попросите шамана —индейца об аудиенции «с Мудрейшим»

15) Мудрейший пообещает указать вашего врага, если вы достанете три компонента для волшебного варева Это зуб гаргульи, шкура адского пса (добудьте это в Диких Землях), и перо дракона Дракон живет в пещере на юго-западе Земель, попросите его (он такой же

добрый, как наш Непостижимый!) вежливо, и он отдаст перо добровольно, пообещав помочь в трудную минуту. Отдайте перо Мудрейшему. Вы узнаете, что вашего врага зовут Тон. Именно он убил Майкла. Тон — демон, пожиратель человеческих душ.

16) Вернитесь в Синсерах и поговорите с эльфинидкой по имени Снежинка.

17) Снежинка даст вам адрес Арлекина, эльфа, обитающего в доме «Сады Тарислара». Сконтактируйтесь с ним.

18) Отправляйтесь в Пенумбру, в баре «Большой Рино» спросите Джонсона о человеке, зовущемся Мако Сачоу.

19) Потратьте побольше Кармы на свою «репутацию» и зайдите в «Клуб Пенумбре». Там произойдет стычка, и умирающий Мако выложит вам все о себе и Ито Огами.

20) В отеле «Звон Ворот» в Даунтауне узнайте, что Огами в клубе «Спичка».

21) Зайдите в «Спичку» и после целого сражения возьмите бумаги, оставшиеся после Ито.

22) В здании корпорации Ренраку в Пирамиде опустошите личный сейф Ито на шестом этаже (намек — пользуйтесь лифтом!).

23) Отнесите первый кусок карты, найденный в сейфе, Арлекину в Пайаллупские Пустоши.



24) Зайдите в «Скитальца» и, убедившись, что Джонсона Вигора, работающего на Тона, нет, езжайте в Редмонд и тут поговорите с Гандерсоном из бара «Припрыжка».

25) Проберитесь в логово банды «Крысиное гнездо», и в левом верхнем домике возьмите вторую половину карты.

26) Отдайте карту Арлекину, возьмите в свою партию еще двух сильных бойцов (если их с вами еще нет), экипируйте их под самое «нехочу», и Арлекин проводит вас в древнюю могилу Эллисии, где Тон пытается уничтожить артефакты, с исчезновением которых к нему придет титаническая сила. Тут и разразится главная схватка игры! Кто победит, не скажу. Только замечу, что в дело будет замешан даже дракон Ликотрикс, ваш друг из Диких Земель.

P. S. Надеюсь, что пробудил у многих из вас интерес к жанру Ручной Полевой Гранаты (RPG). К сожалению, огромное количество читателей все еще ориентируется на безликие штамповки — стрелялки. Я против них ничего не имею, но считаю, что раз в природе предусмотрено разнообразие, то и в мире видеоигр оно должно присутствовать.

Ну да ладно. О вкусах не спорят. Мне и Duck Wader'у «Бег в тенях» понравился, а вот Boss от игры нос воротил.

Агент Купер

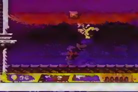


Отличная игра, сделанная по известным диснеевским мультикам. Такая, что своей графикой, достойной хорошего мультфильма, стереозвуком и веселым юмором привлекает игроков любого возраста.

Сюжет игры. В один из прохладных вечеров Гуфи отправился в музей посмотреть его экспозицию. Осмотрев все экспонаты, Гуфи собрался было уже домой, но вот незадача: во всем музее погас свет. К счастью у нашего героя была под рукой свеча. Гуфи зажег ее и начал пробираться к выходу. Но в это время все экспонаты музея ожили. И теперь чтобы дойти до выхода, Гуфи предстоит пройти весь музей, превратившийся в таинственную сказочную страну. Кажется, что для храбреца это не так уж и сложно, но Гуфи в музее не один: среди посетителей оказался его сосед, Пит, считавший Гуфи вором и мошенником. Пит начинает преследовать Гуфи и будет это делать в течение всей игры.

GOOFY'S HISTERICAL HISTORY TOUR

Однако другие диснеевские персонажи — Микки, Плуто, Дональд Дак и кое-кто еще не согласны с Питом и будут помогать Гуфи в тяжелых ситуациях. Единственным оружием нашего героя является перчатка, при помощи которой он сметает все со своего пути. Но Гуфи — смелый парень. С вашей помощью, не боясь никого и ничего, он выберется из этого уровня. Несмотря на противодействие Пита, который принимает на ваших глазах самые разные обличья, лишь бы запугать Гуфи.



Как и во всех диснеевских играх, здесь много неожиданных призов. В потайных комнатах вы сможете пополнять свою жизненную энергию. Но чтобы найти эти комнаты и призы, вам с Гуфи придется капитально напрягать соображалку.



Характеристика главных героев

Пит

Пит в этой игре является отрицательным персонажем. Он помешан на деньгах. У него, то и дело, появляются бредовые идеи по поводу, как сколотить состояние. Но больше всего Пит дорожит своей яхтой и ненавидит своего соседа Гуфи. Пит глуп, но в бизнесе соображает, отдадим ему должное.



Гуфи

Гуфи же, в отличие от Пита, ничего не смыслит в бизнесе. Зато не глуп. Гуфи обожает своего сына и, по-своему, уважает своего соседа Пита и даже старается ему как-то помочь. Увы, Пит это не ценит.

Боссы

Первый уровень

Первая встреча с Питом не так уж и опасна. Но все же будьте осторожны. Пит предстанет перед вами в роли питекантропа и весьма неожиданно. Катаясь на велосипеде, он будет бросать в вас яйца. Быстрота, ловкость и немного терпения победят озлобленного Пита.

Второй уровень

Во втором уровне Пит отсутствует. Он, наверное, испугался. А, может, одумался?

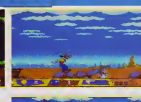
Третий уровень

Пит в облике злого капитана. Чтобы не потерять жизнь, с ним придется долго и аккуратно сражаться. Ваша перчатка должна несколько раз ударить Пита, прежде чем он будет побежден.

Четвертый этап

Пит принял облик рыцаря, который так и норовит вас пронзить своим копьем. Но если вы ловкач, то вам





будет не трудно от него уворачиваться.
И вот Пит, наконец, побежден. Он признает свою ошибку и больше не держит зла на Гуфи.

Советы.

Если на вас ползет улитка, старайтесь бить ее перчаткой, а не прыгать на нее сверху. Это даст вам лишний шарик. Шарики будут попадаться разные: синие, желтые, и конечно, волшебные. За волшебные шарики вам дают очки. Но использовать очки можно только тогда, когда найдете специальную «урну». За один шарик — 1000 очков. За 50 шариков вам дадут дополнительную жизнь. Подойдя к этой так называемой «урне», нажмите джойстик «вниз». Гуфи вытащит из кармана шарики и положит их в «урну». В конце уровня «урна» появится снова, и тогда собирайте урожай.

Предметы

Ботинок. У вас появится возможность не только выше прыгать, но, что самое главное, вдвое дальше.
Пропеллер. Трепещите враги! Гуфи теперь менее уязвим.
Колесо. Не думайте, что лишь вы любите кататься на велосипеде. Наш друг тоже любит это. Именно эту возможность и дает вам колесо.
Катапульта. Подбрасывает вверх с необыкновенной силой.
Часы. Погибают все враги, находящиеся на экране.



Михаил Привезенцев, Константин Данилов, г.Москва




Эта игра была бы лучшей на Мегадрайве, если бы не было тучи игр, гораздо лучше нее.
Мне не нужен приз за победу. Я хочу лишь, чтобы Великий Дракон прислал мне свой огненный автограф. Тогда и я стану непобедимым.
Я учусь здорово: на 1, 2, 3, 4, то есть имею полный(!) набор оценок, а мама почему-то хочет, чтобы я учился только на две последние.
Дорогая редакция! Вы сумели добиться от меня того, чего не смогли учителя за 9 лет школы — я научился грамотно и аккуратно писать! Мне вдруг стало стыдно, что Великий Дракон увидит мои каракули.
Уважаемая редакция! Мой псевдоним — DEAD PIG, но если он вам не понравится, можете использовать псевдоним СТЕРВЯТНИК, но если вам и это не понравится, можете использовать, что хотите!
Пока течет ток в проводах моей приставки, я буду присылать вам описания игр, в которые играю!



Жизнь коротка — потерпи немного
Передайте Великому Дракону, что я был восхищен его «красотой и мощью», увидев его фото в девятом выпуске.
Меня ремнем не заставишь читать, а журнал «Видео-Асс» я мигом прочитываю
FUN CLUB
Здравствуй, «Видео-Асс»! Посылаю вам коды игры «Splatter House» только до седьмого этажа, потому что здесь последним ада удалось меня остановить. Я борюсь с нечистью с помощью Sega MegaDrive 2. С уважением, Вовка-Череп.
Хочу переписываться с любителями видеоигр. Булат Закиров. 626721 Тюменская обл., Пуровский р-н, п.Старый Уренгой, д.1, кв.3.
Надеюсь, что вы смогли прочитать мое письмо. У меня такой кривой почерк, потому что я сильно порезал указательный палец правой руки, и я не могу играть в «Dendy». Но зато могу читать ваш журнал, и это не менее интересно! Рубин Шайбеков, г.Уфа, Башкортостан
43
greatdragon.ru

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Два Сергея из Ногинска решили продолжить свое сочинение на тему приключений двух братьев. Но не только они! Помимо них появился еще один продолжатель этого занимательного сюжета. И, на наш взгляд, очень неплохой. Поэтому мы решили опубликовать оба варианта второй части «Двух братьев», а наши читатели уже сами решат, кому это удалось лучше. Продолжения совершенно разные, но в одном моменте оба рассказа совпали в точности: как только братья добывают карту с указанием сокровищ, они тут же бросают сводить счеты с Джафаром и устремляются в погоню за кладом!

ДВА БРАТА 2 — раз!

(Сергей Чузаев, Сергей Шиндарев, г.Ногинск, Московская обл.)

Выпив противоядие, Али и Саид возвращаются домой и застают отца при смерти. Последними его словами были: «Прежде, чем Джафар успел уйти с картой, мне удалось подсыпать ему волшебного порошка. К завтрашнему дню зелье должно подействовать, и Джафар превратится в коршуна».

Али и Саид решили не медлить и побыстрее найти Джафара и забрать у него карту. И вот в джунглях им удается его выследить. Они увидели коршуна, сидящего на дереве и пожирающего очередную жертву. Коршун тоже заметил братьев, и завязалась битва. Но вот коршун присмирел от нанесенных ему ударов и швырнул братьям карту, лишь бы от него отстали.

Изучив карту, братья отправляются к колодцу, с которого начинается их нелегкий путь за сокровищами. С факелами, слегка рассеивающими кромешную тьму, они спускаются в него и обнаруживают подземную дорогу. Она заканчивается пещерой высоко в горах, а внизу поблескивает лента реки. По узким горным тропам, едва не погибнув от внезапно налетевшего смерча, путники спускаются вниз к воде.

Сделав плот, они продолжают путешествие по реке. Вначале спокойная, она становится порожистой и буйной. Только ловкость братьев и большое искусство в управлении плотом позволяют им пришвартоваться к помеченному на карте камню. Неподалеку они видят костер (неужели, он тоже был отмечен на карте?! — ред.), у которого сидит старик — пастух. В разговоре пастух сказал, что знал их отца, и сообщил, что на склоне ближайшей горы он нашел странное сооружение, и показал, как до него добраться.

Это странное сооружение отмечало вход в подземную реку, по которой можно двигаться лишь под водой. Но братьев это не останавливает: они находят вход в подводную пещеру, а там — два сундука.

Один из них с сокровищами, зато другой — с чем-то, что авторы окрестили «дьяволом во плоти». И вот теперь братьям предстоит сделать безошибочный выбор.

ДВА БРАТА 2 — два!

«В 15 номере вашего журнала был напечатан сюжет игры «Два брата». И там же была приписка редактора, что завязка этой истории позволяет надеяться на продолжение. Воспользовавшись случаем, я решил допридумать эту игру до конца»

Руслан Рыжонков, г.Краснознаменск, Московская обл.

Не знаю, о древнем ли или о современном Египте писали ребята из Ногинска (Сергей Чузаев, Сергей Шиндарев, Александр Белкин — ред.), но я предлагаю переместиться на несколько тысячелетий назад. Итак, достав в честных боях противоядие, Али и Саид возвращаются в родной Мемфис, по дороге отбиваясь от убийц — слуг Джафара. Около отчего дома их встречает Джафар собственной персоной, пытаясь оружием докончить дело, начатое ядом. Но братья хорошенько ему всыпают, и только своевременное вмешательство слуг фараона спасает на сей раз злодея. Братья же, зайдя в дом, находят запертую шкатулку, рядом с которой лежало завещание отца. В нем говорилось, что отец оставил братьям в наследство сокровища, которые нужно отыскивать по карте, спрятанной в шкатулке. Ключ же от шкатулки отец спрятал в храме бога Амона. Сокровища привлекательнее сведения счетов с Джафаром, и братья отправляются на поиски ключа.

Пройдя пустыню и выйдя к аллее сфинксов, ведущей к воротам храма, братья неожиданно встречают сопротивление жреца, не желающего пускать их в жилище Амона. Жрецу оказывают помощь сфинксы, невоспитанно плюющиеся огнем. Но храбрецы преодолевают сопротивление и, захватив пару луков, оставшихся от жреца, входят в храм и начинают методичный обыск. Они проходят зал за залом, убивая охраняющих и не сдающихся стражников, и, наконец, оказываются перед статуей Амона. Амон оказывается сговорчивей стражников и жреца и отдает ключ от шкатулки. Более того, Амон, от греха подальше, телепортирует братьев в египетский порт, откуда они отправляются в плавание на остров Крит. Именно там, как говорит карта, вытащенная из шкатулки, и спрятаны завещанные сокровища.

Преодолев все тяготы путешествия по воде и по суше, братья, ориентируясь по карте, подходят к знаменитому критскому лабиринту. И тут они видят... Ба! Лабиринт защищает сам Джафар! Какая удача: и сокровища рядом, и Джафару попутно можно надрать уши. Что братья с удовольствием и делают. Теперь вперед к сокровищам, которые охраняет всем знакомый Минотавр. Ну этому-то чудовищу не привыкать быть битым — еще Тесей вправлял мозги в его тупой бычьей башке. Братья не стали меряться силами с этим злобным гигантом, а просто расстреляли его из луков, любезно оставленных им жрецом Амона.

Забрав сокровища, братья порадовались, что они хорошие мальчики и в точности выполнили, завещанное отцом.





ИГРАЙТЕ И УМНЕЙТЕ!

(Алексей Тахмуллов, г.Якутск)

«Наверное, найдется много детей, которые не любят учить уроки. Вот и моя сестренка — второклассница из таких. Поэтому я решил придумать игру, которая была бы пособием по урокам»

В первом уровне вы должны отыскать ключ, дающий пропуск на следующий этап. Но чтобы это сделать, необходимо решить ряд задач по математике. Для малышей это может быть таблица умножения, у старших — более высокий уровень сложности, который можно выбирать в соответствии с тем, что сейчас проходишь. Отвечаешь ты, стоя перед классом у доски, и если хоть на один из пяти вопросов не ответишь, над тобой будет смеяться весь класс. Но пусть он смеется только в игре! Зато если ты ответил правильно, ключ дает пропуск в кабинет «Русского языка». Контрольная работа. Вам выдают листок с 20 вопросами и 30 минут времени. Вперед! Если вы ответили на «четыре» или «пять», вы — знаток русского языка и получаете диплом. А если оценка будет хуже, вы получите новые 20 вопросов, и так до тех пор, пока игра не сделает из вас отличника.

ЗАМОК ЗЛОГО КОЛДУНА

(Dr. Dendy & Витя С., г.Санкт-Петербург)

Жили-были принц и принцесса. В один прекрасный день вздумалось им погулять по лесу. А нагулявшись, они устали, прилегли на полянке и заснули. Все бы ничего, да только не заметили они, что во время прогулки пересекли они границу владений Злого колдуна. Увидел Колдун принцессу, и она ему весьма понравилась. Тогда, чтобы принц не мешался, накинул Колдун на него, спящего, сеть и запер в своем волшебном замке под охраной кучи подручных, а сам решил отправиться с принцессой в свадебное путешествие. Только не знал колдун, не ведал, что принц был не из слабаков и в своем замке до основания изучил фехтование, стрелковое искусство и другие виды спорта.

Несколькими усилиями тренированных мышц принц освобождается от сети и пускается по замку в поисках принцессы. Он переходит с этажа на этаж, убивая разномастных подручных колдуна — летучих мышей, ядовитых пауков, рыцарей, но его возлюбленной принцессы нет как нет. Но вот после победы над личным шутом колдуна принц натыкается на запертую комнату, до отказа набитую ранее похищенными принцессами. И хотя они дружно огорчились, что принц не нашел среди них своей, они ему сообщили о привычке колдуна отправляться с каждой новой в путешествие. И еще принцессы сообщили принцу, что на крыше колдун держит летательный аппарат на тот случай, если к старости потеряет способность летать. Принц, оставив принцесс ожидать своих принцев, устремляется на крышу и натыкается на дракона, охраняющего самолет. Поединок с драконом оказывается нелегким даже для столь подготовленного спортсмена, а когда дракон все же побежден, оказывается, что самолет теперь и не нужен — колдун уже закончил свадебное путешествие и, довольный, возвращается обратно. Принц бросается в атаку, но колдун начинает прикрываться принцессой как щитом. Однако, меткость не подводит принца — точный выстрел, и он воссоединяется со своей принцессой.

КРАСНЫЙ ВЕПРЬ

(Alexey, п.Сафоново, Североморский р-н, Мурманская обл.)

Начнем с того, что вам, хронодесантнику, живущему в 2999 году, дается задание ликвидировать в зародыше мафиозную группировку столетней давности. Спросите, на кой..., то есть, зачем? Затем, что зародившись в 1995 году, эта группировка под названием «Красный вепрь» за сотню лет набрала такую силу, что превратила жизнь светлого будущего в сплошной ад. И вот вас под видом майора госбезопасности Громова, блестяще владеющего подрывным делом, стрелковым оружием, рукопашными боевыми искусствами и интеллектом, забрасывают в прошлое.

Первую миссию, связанную со сбором информации о мафии, супермен Громов начинает, однако, с тренировок в стрелковом тире, оборудованном в подвале его дачи. Дачей майор как-то сходу сумел обзавестись, а вот метко стрелять из ПМ куда сложней, чем из всяких там лазеров-бластеров. Обладев штатным командирским оружием, Громов приступает к анализу слухов и газетных сообщений, пытаясь найти правдивые сведения о мафии. И если он напряжет интеллект и решит эту головоломку, то может открывать ворота гаража, садиться в джип и... прямиком на второй этап.

Гонка по городу тоже озадачивает поддельного майора. Дороги здесь больше напоминают борозду на пшеничном поле, нежели привычный пластиковый асфальт будущего. Однако рокеры на «Явах», нанятые уже узнавшей обо всем мафией, ничуть не смущаясь колдобин, лихо его атакуют, за что и должны быть наказаны.

Поняв, что даже на джипе здесь далеко не уедешь, на следующем этапе майор пересаживается в вертолет. Его задача — прорваться на остров, где засели основные силы мафии со своим боссом.

Прорвав передовые линии мафиозной обороны, Громов резко меняет тактику и с аквалангом спрыгивает в воду. Он решает не возиться с отдельными боевиками, пулеметами и пушками, а рвануть остров целиком. В условиях острой кислородной недостаточности (воздух в баллоне быстро кончается), майор минирует остров и с бикфордовым шнуром в руках возвращается к себе в будущее, которое станет светлым, стоит только повернуть рукоятку рубильника.

БРЫЗГИ ФОНТАНА

«Как известно, — пишет Jaguar из города Солнечногорск Московской области, — во времена первобытных людей огонь представлял огромную ценность. У каждого племени был тогда свой «кусочек» огня И не дай бог было потерять его! И вот одно племя напало на другое и отняло у него огонь. Вам предстоит найти заветное пламя и, заодно, отомстить обидчикам».

«Женщины есть женщины, — пишет одиннадцатилетний Mister-X из Москвы. — Главная цель их жизни — побольше поговорить по телефону. Давайте запустим десяток женщин наперегонки к одному телефонному аппарату — неплохая получится игра».

Вода — грозное оружие. Это доказывает Константин-быстрая нога из Москвы. В его игре «Кросс» первый босс — костер — заливается водой, второму боссу — железному роботу струя воды устраивает короткое замыкание, а босс-цементовоз от воды затвердевает и превращается в камень.

Андрей Акимов из Саратова предлагает сделать игру «Музей восковых фигур», в которой оживают и вступают в борьбу знаменитые исторические личности

В коротком рассказе фантазии Димы Погосяна из Москвы переплела столь разные персонажи, что мы решили напечатать его полностью без редактирования. Итак,

Соник и Балу

Однажды Соник и Балу пролетали на самолете над небольшим городком. Соник посмотрел вниз, все звери бегали и кричали. «Что случилось?» — спросил Балу. «Спускаемся вниз, — ответил Соник, — там и посмотрим». Когда Балу вышел из самолета, он увидел страшного старикашку на большом драконе. Его звали пират Морган. «Я решил захватить ваш город, мне не нравятся ваши компьютеры, и я их уничтожу», — сказал Морган. Не долго думая, Соник побежал за Сталлоне, который спокойно лежал на поляне. Вот он-то и расправился с пиратом Морганом. Так ему надавал по шее, что тот забыл даже, в какой стороне находится этот городок.

ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ.

БАЛУ!!!

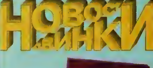
СОНИК

МОРГАН

«В один прекрасный день Санта Клаус свихнулся на почве мании величия. На все предложения обратиться к психиатру, он только смеялся и говорил, что теперь он Сатана Клаус. И начал морозить всех и вся, даже летом. Ваша задача — излечить зарубежного Деда Мороза и восстановить порядок в природе». (Марат Измайлов, г. Москва)

МИНИКОНКУРС!!!

Исключительно для любителей фантазировать, редакция объявляет мини КОНКУРС: требуется сочинить сюжет игры на тему: «Путешествие по журналу «Великий D». Лучшие сочинения будут опубликованы, а авторы трех лучших сюжетов получат в качестве призов по 6 (шесть) номеров журналов «Видео-Асс» Великий D («Видео-Асс» Dendy*) по их выбору. Итоги миниконкурса будут подведены, как и итоги конкурса на лучшее описание игры, в журнале «Великий D» № 24. На конверте укажите: Миниконкурс «Великий D»



«БОЕВЫЕ РОБОТЫ» издательства «АРМАДА» продолжают победный путь!





Вы еще не стали участником игры BATTLETECH-приз? Той самой, которую проводят для Вас совместно журнал «Видео-Асс»-Великий D и издательство «Армада»? Вы отстали от жизни, и если не поторопитесь, останетесь позади уже навсегда. Мы понимаем чего хотят настоящие фанаты. Им уже мало просто играть в компьютерные игры. Погрузитесь в новую реальность - специально для знатоков издательство АРМАДА выпустило суперсерию книг «БОЕВЫЕ РОБОТЫ» (Battletech) американской корпорации «FASA».

НОВАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ – ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Это новая серия книг «Боевые роботы» (Battletech) американской корпорации «FASA», которую издательство «Армада» подготовило к печати для вас!

«БОЕВЫЕ РОБОТЫ» – ЭТО ИНТЕРЕСНО?

Да, это супер интересно! Это космические войны и сражения на супермощных боевых машинах в 31 веке, почти как в любимых вами видеоиграх, но только . с захватывающими подробными техническими характеристиками, схемами и чертежами боевых супермощных роботов, описаниями технологии боя, стратегии победы —целый новый мир для вас!

ПОЧЕМУ ЭТИ КНИГИ СТОИТ ЧИТАТЬ?

Потому что «Боевые роботы» — это не просто возможность окунуться в головокружительные события далекого будущего, но и еще шанс продолжить игру с Судьбой и испытать благосклонность звезд: ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ИГРЫ BATTLETECH-ПРИЗ, которую издательство «Армада» и журнал «Великий D» проводят для своих читателей

КАК СТАТЬ УЧАСТНИКОМ ИГРЫ?

Покупайте любую книжку серии «Боевые роботы», вырезайте из нее купон и отправляйте в адрес издательства «Армада» — вы участник игры. Конечно, лучше, если купонов будет больше — шанс выиграть приз увеличится. Каждому купону дается номер, под которым он один раз будет участвовать в розыгрыше призов независимо от времени отправки письма. Розыгрыши будут проводиться четыре раза в год, а их итоги сообщаться в журнале «Великий D». Счастливчикам мы сообщим о выигрыше немедленно. Храните бережно ваши книги — они вам пригодятся в случае выигрыша для получения приза.

А КАКИЕ БУДУТ РАЗЫГРЫВАТЬСЯ ПРИЗЫ?

Предлагается множество разнообразных призов для оборудования кабины вашего домашнего звездолета. серии книг, аудио и видеокассеты, картриджи для игровых приставок, наушники, плееры, приставки «Junior» и «Classic», а чтобы вы ощутили бесконечность Вселенной в пространстве и времени — 16-битные игровые системы «Super Nintendo$_{TM}$»!

Первый розыгрыш тиража состоится в январе 1996 года.

Покупайте книги!
Получайте удовольствие от чтения!
Присылайте ваши купоны!
Выигрывайте ваши призы!

НОВЫЕ КНИГИ СЕРИИ

Майкл А.Стакпол ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР
Лидеры Федерального Содружества XXXI века заключают перемирие с могущественными Кланами. Однако с таким трудом достигнутый мир находится на грани краха. И все из-за космических пиратов, совершающих под предводительством Красного Корсара разорительные нападения на беззащитные планеты.
Пираты XXXI века... Они неуловимы, коварны и жестоки. В их руках совершеннейшее оружие - боевые роботы. К их услугам – тайное прикрытие со стороны могущественных людей. Кто же остановит Красного Корсара?

Уильям Кейт БИТВА
Захват планеты - почти обычное дело для XXXI века. Такой конфликт начинается с провокаций, интриг, заговоров и других политических игр. Затем в ход идут террористические акты и, наконец, самая современная техника уничтожения – боевые роботы. Ценность жизни отдельного человека становится равной нулю. Но находятся люди, которые не согласны быть просто пешками в игре и первыми принимают удар на себя. О таком мужественном герое - Грейсоне Карлайле – рассказывает Уильям Кейт в романе «Битва»





JURASSIC PARK
ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ D –
Dendy
твоя планета!
greatdragon.ru

Говорят, что если повторять слово «халва», во рту слаще не станет. Точно также - если произнести несколько раз «три, три» - дырки не появится. Но вот что странно - если сказать «три» один раз - дырки не появится тоже. А вот знаний, может быть, и прибавится. Но в этом случае перед «три» (3) следует поставить слово «Система».

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ОБЩЕНИЯ

По-иностранному говорите?

«СИСТЕМА-3»

Не секрет, что страсть к учению проявляют далеко не все «Сачкануть» любит каждый - это свойственно и детям, и взрослым Но старые истины «ученье – свет . » и «учиться всегда пригодится», невзирая на нашу лень, постоянно вносят свои коррективы в повседневную жизнь И большой процент взрослых все-таки садится за учебники При этом, часто, не одну скамью со своим ребенком-школьником

Лингвистическая школа «СИСТЕМА-3» (в просторечии – курсы совершенствования и обучения иностранным языкам) существует с 1989 года. Цифра «три» для нее стала поистине «основным» числом – три учредителя, комбинация трех методов преподавания Слово же «система» объяснить и того проще - в лингвистической школе общения сложился свой метод обучения, который не совсем похож на обычные школьные или репетиторские занятия

Особенность его заключается в идеологии Обучая преподаватели на первый план ставят чисто психологические и идеологические моменты Ведь для того, чтобы победить необоримую лень, ученика надо заинтересовать – человек сможет добиться результатов только тогда, когда ему интересно Его нельзя ругать, его надо уважать, обращаться к нему «на Вы». То есть, поступать с ближним именно так, как хочешь, чтобы поступали с тобой

Этот абсолютно стандартный набор идей вполне можно назвать «генеральной линией» лингвистической школы В принципе, при обучении никаких «чудес» не происходит – просто создана атмосфера, в которой человек улыбается

В обучении «СИСТЕМА-3» применяет несколько известных методик – «погружение», «ролевая игра», интенсивное обучение, пользуясь, при этом, более современными материалами – учебниками ассоциации RELOD (Russian-English Language Open Doors), которая продает репринтные «Оксфордские» издания

«СИСТЕМА-3» занимается обучением как взрослых, так и детей Программы для детей были разработаны совместно с детскими психологами – прямое переложение «взрослого» подхода не срабатывало в отношении детей.

На самом деле, «детское» занятие не похоже ни на что Это не парты, не постоянное «тихо!» и даже не взрослая беседа «по очереди» «Детское» занятие – это стихи, песни, танцы, игры (в том числе и подвижные) На втором занятии шести-семилетние «мистеры» и «мисс» уже говорят и понимают по-английски Не зная, при этом, алфавита В школе научиться можно не только английскому Преподаются немецкий испанский, французский и итальянский языки И обучают не только детей и не только «с нуля» В лингвистическую школу можно прийти всей семьей – так кстати, часто и бывает Услышав о «процессе» и результатах, «за знаниями» приходят дети, родственники, соседи, приятели обучаемых. Поэтому одновременно в «СИСТЕМЕ-3» обучается около 90-100 человек взрослых плюс от 100 до 120 детей. Особого предпочтения ни старшим, ни младшим ученикам не отдается – серьезно занимаются как с теми, так и с другими

Помимо занятий в группе существуют индивидуальные Обходятся они обучаемым в среднем, так же как и любое занятие с репетитором Цены же в группе – намного ниже и практически близки к демпинговым дети - вернее, родители – платят 9 тысяч в час В месяц получается (при занятиях 2 раза в неделю) около 90 тысяч Взрослым 100-часовой интенсивный курс (в зависимости от этапа обучения) обходится в сумму от 600 тысяч рублей (6 тыс руб в час)

* * *

«Черная дыра», в которую, в конце концов проваливаются знания в голове каждого из нас вероятно, незаполнима Учиться можно до скончания века – XX или своего собственного Наверное, лучше делать это с интересом и улыбкой Что и пытаются «претворить в жизнь» преподаватели лингвистической школы общения «СИСТЕМА-3» Так что хотите «заговорить» – говорите По контактным телефонам **438-33-37, 305-77-46**

Наталья ПОЛЕТАЕВА

ЗА ЗНАНИЯМИ – ЗА ГОРИЗОНТ



Ироническую фразу «ЗАГРАНИЦА НАМ ПОМОЖЕТ» мы привыкли употреблять и к месту, и не к месту. Тем не менее, несмотря на дискредитацию «лозунга», проблемы, решение которых без помощи иностранцев покажется гораздо сложнее, все-таки существуют. Например - постижение основ и совершенствование иностранного языка.

Нет, выучить правила, грамматику и начать общаться можно где угодно - и в школе, и в институте, и на дуче - было бы желание. Но ЗАГОВОРИТЬ, то есть, заговорить так, чтобы тебя не просто понимали, а слушали с плохо скрываемым удовольствием, можно только в стране - носителе языка. Такого же мнения придерживается и ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ОБЩЕНИЯ «СИСТЕМА-3», обучающая своих клиентов английскому, немецкому, испанскому, итальянскому и французскому языкам - не только в России, но и за ее пределами - на Мальте, во Франции, в Англии, Италии, Германии, Испании и США.

И, так как английский язык сейчас является самым употребляемым иностранным языком, мы расскажем о том, каким образом каждый желающий - независимо от возраста - может очутиться на родине Шекспира, Шерлока Холмса и Хью Гранта.

***

Прежде всего, «СИСТЕМА-3» поспособствует вам в достижении берегов Туманного Альбиона, купив билеты на самолет и оформив визу.

Полететь туда учиться МОГУТ ВСЕ, кому средства позволят: дети, родители с детьми, родители без детей и те, кто родителями еще не является. Где жить - выбирайте сами: пансион, студенческое общежитие, гостиница, съемная квартира, размещение «в семье». Последнее предпочтительнее - в данном случае вы «обречены» на несколько часов ежедневного общения на родном языке «аборигенов». Срок пребывания за рубежом - от одной недели - до бесконечности (которая обуславливается лишь толщиной кошелька клиента).

Вам будут доступны практически все формы обучения - детский сад, начальная, средняя школа, колледж, курсы языка для взрослых (то есть, останется только выбрать - приступить к изучению английского в 3 года, или в пенсионном возрасте).

Программы обучения, действию которых вы будете подвергнуты, делятся на стандартные и индивидуальные. Стандартная подразумевает собой: размещение в семье, 2-х разовое питание. Занятия - от 15 до 30 часов в неделю. Плюс - несколько обзорных экскурсий. Эта программа подходит как взрослым, так и детям, и наиболее популярна.

Существует вариант «Детская школа в Лондоне». К обычному набору услуг добавятся автобус до школы и обратно, бассейн, спортзал, 3-х разовое питание. Количество экскурсий увеличено. И самое главное - обучение. Ребенка там учат 30 часов в неделю (и не только языку!). Стоит этот «комплект» несколько дороже стандартного.

Обучение построено на основе стандартной программы английской школы. И, как ни странно, очень похоже на методику «оживленного интереса», которой пользуются в «СИСТЕМЕ-3». Если же коснуться конкретики, то в системе обучения преподаватели используют до 15 различных лингафонных курсов, не считая газет. Такая конструкция программы позволяет слушателю наиболее полно «погрузиться» в язык.

Проблема БЕЗОПАСНОСТИ при перспективе оказаться за границей - дело не последнее. Потому что отправить дитятю «за кудыкины горы», да еще в одиночку, решиться не каждый. Так вот: можете смело отринуть свои сомнения. Потому что это только у нас в стране никто ничего никому не должен. В Англии же - все иначе.

Семья, в которой живут гости, отвечает за них в уголовном порядке. Отдельно взятого ребенка принимают «в учение» только с 12-ти лет. Младше - лишь в сопровождении родителей или опекуна.

Обучение за рубежом - дело, все-таки, сложное. Поэтому, с кое-какими проблемами придется столкнуться не только организаторам «процесса», но и самим обучающимся. Прежде всего, это касается уровня владения клиента иностранным языком. Потому что «отправить» слушателя «СИСТЕМА-3» может, в принципе, и «с нуля» - существуют курсы для начинающих. Но лучшим будет уровень конца 2 этапа обучения в «СИСТЕМЕ-3», когда человек уже может не только не заблудиться на улице, но и связно рассказать о себе, поддержать беседу, поделиться своими впечатлениями.

***

Напоследок - о деньгах. Стандартная 2-х недельная программа обучения стоит 950 - 1100$ (включая авиаперелет). Вариант «школы», как уже говорилось, несколько дороже. Дальше плюсовать недели и доллары, положив перед собой кошелек (кредитную карточку), читатель может самостоятельно.

Bon voyage!

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ОБЩЕНИЯ «СИСТЕМА-3»
тел. 438-33-37, 305-77-46

Наталья ПОЛЕТАЕВА

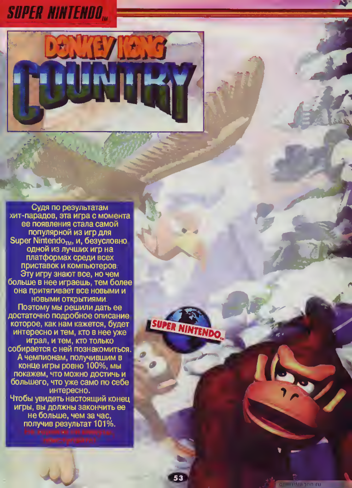
ХИТ-ПАРАД

SUPER NINTENDO™

1. **Donkey Kong Country (1)**
2. **Earth Worm Jim (2)**
3. **Battletoads in Battlemaniacs (4)**
4. Batman Returns (3)
5. Super Empire Strikes Back (9)
6. Dragon (-)
7. Shaq Fu (-)
8. Blackhawk (10)
9. Mortal Kombat 2 (8)
10. The Young Merlin (-)

Читательский ХИТ-ПАРАД





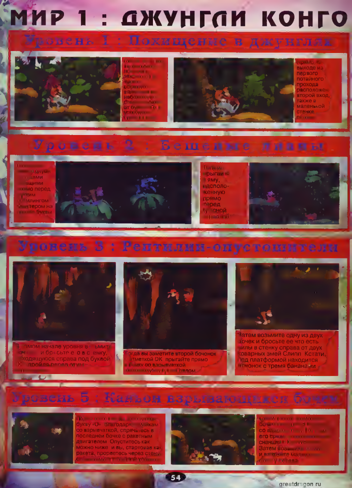
Судя по результатам хит-парадов, эта игра с момента ее появления стала самой популярной из игр для Super Nintendo™, и, безусловно, одной из лучших игр на платформах среди всех приставок и компьютеров.

Эту игру знают все, но чем больше в нее играешь, тем более она притягивает все новыми и новыми открытиями.

Поэтому мы решили дать ее достаточно подробное описание, которое, как нам кажется, будет интересно и тем, кто в нее уже играл, и тем, кто только собирается с ней познакомиться.

А чемпионам, получившим в конце игры ровно 100%, мы покажем, что можно достичь и большего, что уже само по себе интересно.

Чтобы увидеть настоящий конец игры, вы должны закончить ее не больше, чем за час, получив результат 101%.


МИР 1 : ДЖУНГЛИ КОНГО
Уровень 1 : Похищение в джунглях
выходе из первого потайного прохода расположен второй вход, также в маленькой стенке
Уровень 2 : Бешеные лианы
в яму, располо- женную прямо
Уровень 3 : Рептилии-опустошители
находящуюся справа под буквой
Когда вы заметите второй бочонок с отметкой DK прыгайте прямо
Затем возьмите одну из двух бочек и бросьте ее что есть силы в стенку справа от двух коварных змей Слипп Кстати, под платформой находится бочонок с тремя бананами
Уровень 5 : Каньон взрывающихся бочек
букву «О» благодаря бочкам со взрывчаткой, спрячьтесь в последнеи бочке с ракетным двигателем Опуститесь как можно ниже и вы, стартовав как ракета, прорветесь через стену
Затем
54
greatdragon.ru


МИР 2 : ОБЕЗЬЯНЬИ ЛАБИРИНТЫ
Уровень 1 : Дорога Винки
Уровень 3
раньше. Но будьте
Уровень 4 :
тобы встретиться со своей
иятельницей лягушкой
ки, нужно найти шину
сооружением, похожим
или дымоход.
ложите бочонок на платформу и
ните вверх в направлении
разу после защитной
чки, непосредственно
сным Роккроком, нуж
Уровень 5 : Бешеная мельница
ройдя три четверти
овня, вы прямо перед
оим носом увидите тр
тикально стоящих
нана: тут явно что-то
ется. . Принесите ш
DONKEY KONG

МИР 3 : ДОЛИНА ВИНОГРАДНИКОВ

Уровень 1 : Семейство ястребиных

Через некоторое время после начала уровня вы можете избавиться от Некки: воспользуйтесь шиной и довезите его до ближайшей ямы, после этого вы получите три банана, которые вам так нужны.

После первого призового уровня вы заметите мини-Некки и пучок травы внизу справа. Используя ястреба в качестве трамплина, приземлитесь на этот пучок. После этого появится бочонок, которым вы сможете взорвать левую стену.

Далее вы увидите Некки, усевшегося на платформу. Вы можете его уничтожить, напав с тыла. Затем, когда вы будете на платформе, вы сможете спрыгнуть на пучок травы, который находится внизу слева. Таким образом вы сможете воспользоваться бочонком, который сразу же появится на самой высокой части платформы, там, где сидел Некки.

Уровень 2 : Город верхушек деревьев

В самом начале уровня вы должны заполучить бочонок со взрывчаткой, который находится вверху слева. Для этого воспользуйтесь помощью тех лесных жителей, которые вам встретятся.

Вновь вы имеете возможность ощутить то, что «чувствует» стартующая ракета. Когда вы увидите банан под досками, вы должны «выстрелиться» в его направлении из бочонка-«ракетницы». В полете не забывайте нажимать джойстик вправо.

Уровень 3 : Лесное буйство

Вам нужно зацепиться за канаты, и, как только вы увидите Некки, летающего между двумя рядами бананов, вы должны быстро пробежать нижнюю часть экрана, пока не найдете бочонок со взрывчаткой. Сразу же запрыгивайте в него.

Разворошите пучок травы, который вы увидите сразу после призового уровня, и тут же появится бочонок. Дотащите его до надписи Exit, вернитесь назад и бросьте бочонок в первую маленькую стенку слева.

DONKEY KONG COUNTRY



Уровень 4 : Буря в храме

В начале уровня вы должны взять бочонок DK и бросить его в правую стену, расположенную за первой.

Когда вы будете лезть по канату, следуйте банановой стрелке, которая указывает, что нужно спуститься вниз строго вертикально, тогда вы получите бочонок со взрывчаткой.

Уровень 5 : Орангутанг Ганг

2) На уровне буквы N, сразу после защитного бочонка, вы можете взять страуса и полететь вправо. Вы должны пройти под деревьями, остерегаясь ям, и найти бочонок, которым вы сможете взорвать прямо перед вами стоящую стену.

1) Здесь вы увидите не только пару зубастых крокодилов Клэп Трэпов, но и бочонок DK. А дальше вас ожидает ваш друг страус. Когда вы на этой платформе с ним встретитесь, двигаться станет и быстрее, и веселее. Держите направление налево, пока не доберетесь до потайной двери, расположенной под деревьями.

3) Вы найдете бочонок за ямой, в которой находятся два Криттера: прыгните в первую яму справа, а затем во вторую. В ней и находится ваш бочонок.

4) Используя тот же бочонок, нырните в первую яму, затем во вторую, и бросьте ваш бочонок в правую стенку.

5) Перед вами — Мэнки Конг. Это плохая обезьяна, ее лучше укротить сразу при встрече и уж точно это нужно сделать прежде, чем прыгнуть в первую яму. Затем снова продолжайте свой путь и бросьте ваш бочонок в ближайшую правую стенку, находящуюся прямо перед очередным Криттером

МИР 4 : ЛЕДНИК ГОРИЛЛ

Уровень 1 : Бочка-сугроб

Уровень 2 : Прогулка по скользкому льду

Уровень 3 : Путешествие в заснеженном мире



Уровень 5 : Погасший факел

Уровень 6 : Шаткий веревочный мост

МИР 5 : КРУГОМ ВРАГИ

Уровень 1 : С барабанным боем

В начале уровня зацепитесь за канат в правой верхней части экрана, затем прыгните на черный люк. Вы найдете там бочонок со взрывчаткой, а может, и нет. Постарайтесь один такой бочонок прихватить с собой.

Взобравшись по лестнице, запрыгните на черный люк в нижней правой части экрана. Вы получите бочонок взрывчатки и сможете сокрушить левую стенку.

Внимание: вот место, благодаря которому вы можете получить 101%. Внутри этого призового уровня собирайте только бананы, а когда появится бочонок, прыгните вправо, пробежав как можно больше вдоль стенки до появления нового прохода. Попасть в него вы можете только сделав прыжок.

В этом уровне вы найдете носорога, который будет вас ждать сразу после защитного бочонка. Это животное поможет вам пробить стенку, находящуюся немного в углублении. После этого вам нужно пойти вправо

Уровень 2 : Крутой маршрут

[illegible] получить бочонок со взрывчаткой, нужно скатиться сверху вниз с платформы, сделав прыжок вправо. Удачно выполнить эту операцию можно, став на самый край платформы, затем нажав кнопку [illegible], чтобы скатится, а затем [illegible], когда вы будете в воздухе. Такая техника позволит сделать [illegible] прыжок.

Во второй [illegible] ветесь лицом к лицу с Зингером. Вам нужно [illegible] вверх и вправо до того [illegible] платформа опустится. [illegible] приземлитесь на платформу [illegible] весьма теплой компании.

[illegible] прыгайте в бочку, расположенную [illegible]

Встреча с Мэнки Конгом. Чтобы уничтожить его, станьте от него [illegible] и достаньте бочонок, расположенный слева.

Уровень 3 : Хитроумные подъемники

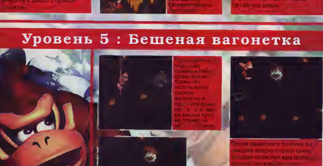
Поднимитесь по первому канату, висящему в начале. Затем, оказавшись наверху, войдите в дверь с правой стороны.

[illegible] каждом из которых [illegible] Зингеру. Вместе с Дидди [illegible] имитесь до верха по [illegible] канату и доберитесь до [illegible] правой части экрана.

Продолжая идти вправо, вы найдете дверь-невидимку. Остерегайтесь [illegible]

Вы увидите подъемник рядом с надписью Exit. Сядьте в этот лифт, и когда окажетесь внизу, идите вправо и пройдете через потайную дверь.

Уровень 5 : Бешеная вагонетка



[illegible] сразу после буквы «К» используйте первую вагонетку и [illegible] на вашем пути не [illegible]

После защитного бочонка вы увидите вверху справа шину, которая позволит вам [illegible]

[illegible] а отсюда прыгайте как можно [illegible] получить шину, висящую рядом. Она даст вам доступ к бочонку со взрывчаткой, который находится под рельсами.

DONKEY KONG COUNTRY



Уровень 6 : Замаскированный погреб

Сразу после защитного бочонка вы увидите четыре подвижные платформы отмеченные стрелкой. Стойте посередине последней платформы, не двигаясь — немного терпения... появится бочонок со взрывчаткой...

После выхода из призового зала вы увидите бочонок. Воспользуйтесь стенкой внизу справа, чтобы взобраться на этот бочонок, который откроет вам путь в новый призовой...

МИР 6 : ПОГРЕБ ШИМПАНЗЕ

Уровень 1 : Вверх-вниз

В начале первого отрезка пути прыгайте вдоль вертикали трубы, чтобы ваша подвижная платформа смогла подняться, и вы смогли бы получить спрятанный бочонок со взрывчаткой.

Уровень 2 : Ужасная путаница

Как только вы найдете бочонок, сразу бросьте его в маленькую стенку справа, в углубление, где находится кремлинг Краша.

Взяв бочонок, который находится в конце уровня, войдите в дверь слева и бросьте его в правую стенку, расположенную прямо перед шиной и двумя зубчатыми колесами.

Уровень 3 : Туманная шахта

Затем вы найдете бочонок со взрывчаткой, который вы должны взять с собой. Когда упретесь в правую стенку, расположенную в углублении, он вам пригодится.

Зацепитесь за огромную веревку и спускайтесь до появления двери с правой стороны. Откройте эту дверь и получите спрятанный приз.

Уровень 4 : Странный свет

В самом начале уровня вам нужно прыгнуть в первую яму так, чтобы попасть прямо в бочонок со взрывчаткой

Увидев бочонок, подвешенный Некки, которого вам нужно уничтожить, быстренько покончите с ястребом. Затем возьмите бочонок и идите вправо. Перепрыгните яму и бросьте бочонок в правую стену.

Уровень 5 : Опасные платформы

В начале уровня под дощатым настилом вы увидите бочонок со взрывчаткой. Чтобы его заполучить, вам нужно использовать подвижную платформу, спрятанную под правой платформой со стрелкой, направленной вправо. Нужно один раз подпрыгнуть на видимой платформе, чтобы она исчезла и открыла вам доступ к спрятанной под ней другой платформе.

В конце этого уровня, вместо того, чтобы прыгать на досках, чтобы выйти из этапа, останьтесь на подвижной платформе. Вы получите доступ к потайному настилу, справа от которого вы увидите бочонок со взрывчаткой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот вы и встретились с финальным боссом, но мы не будем вам рассказывать, как его победить, вы сами справитесь. После того, как вы сотрете его в порошок, вы должны предстать перед старым Крэнки Конгом, и, если вы получили 101%, он наконец-то перестанет над вами смеяться, а вы будете гордиться тем, что закончили эту замечательную игру с таким великолепным счетом.



До новых встреч со страной Данки Конга!



Как и было обещано, мы продолжаем публикацию описаний, посвященной бессмертной теме «Звездных войн». Как жизнь не стоит на месте, так и на видеорынке появляются все новые и новые «игрушки» Вы наверное заметили, заглянув в каталог восемнадцатого номера журнала, что возле некоторых наименований стоит пометка New. Всякие там Jim'ы, Cannon Fodder'ы. Так вот, если вы читали каталог внимательно, то наверняка заметили и еще одно название: Super Return of the Jedi. Уберите слово Super, если оно вас так смущает, и получится старое доброе «Возвращение Джедая». Теперь всем, за исключением самых чайников да ботанов, засевших за доказательство теории относительности с явным намерением уложиться в сроки текущей пятилетки, должно быть понятно, что речь идет о заключительной часть трилогии под сладостно — интригующим названием «Звездные Войны»

Ну, не мог Лукас не выпустить эту игру для SNES (руки у него чесались, понятно). Надо отметить, что чесание в руках нередко приносит положительные плоды. И вот 1994 год был озарен появлением очередного суперхита дедушки Lucas'а «Super Return of the Jedi». Эта яркая звезда приглушила блеск таких шедевров как «Batman & Robin», не говоря о любимым народом и Вовкой Сусловым «Проботекторе».

Возвращение Джедая

«Джедая» можно, конечно, сравниветь с предыдущей серией «Super Empire...». Но тонкие ценители творчества Великого Лукаса и «Великого D» не могут не отметить, что в «Империи» заметны досадные отступления от оригинального сюжета, что далает подробноа сравнение весьма затруднительным и некорректным; это почти как сравнивать слона и пылесос: хобот, конечно, есть у обоих, однако — «Джедай» — это «улет». Наверное так можно охарактеризовать эту игру понятным всем геймерам языком. Короче, кто из счастливых суперниннтендовцев не захочет продолжить подвиги Скайуокера и компании, тот не будет есть ничего сладкого (см.№8 нашего журнала).

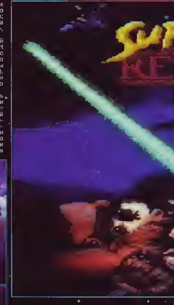
Для начала напомню, что с вами должно было приключиться в конце прошлой части игры. Обломав рога всем кому нужно, побывав во всех уголках галактики и узнав о Силе Всеобъемлющей, вы должны были встретиться с Черным Лордом, и, естественно, победить его в долгом и тяжелом бою. Однако по фильму обломался не столько Вейдер, сколько молодой Скайуокер, которого укоротили на кисть правой руки; слава Аллаху, что еще ноги не оторвали по самые уши. По Вальтеру Скотту в юном рыцаре в звании Джедая должен был бы проснуться справедливый гнев, но не к лицу космическим рыцарям мстить отдельным мрачным личностям. Вот разгромить всю Темную Сторону Силы заодно с Императором и его приспешниками — это можно, это пожалуйста, это завсегда please.

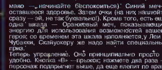
Однако, что это я тут разводу дебаты, пора бы и к делу. Итак, игра началась. Хотя, собственно, что значит началась? Как театр начинается с вешалки; так все игры начинаются с разного рода бюрократических менюшек и «опшенсов», разбавленных красивой картинкой.

Разберемся со всем по порядку. На фоне той самой картиночки появляются три пунктика: Start Game, Options и Enter Password. Сейчас нас интересует лишь второй пункт, с помощью которого мы можем: а) установить сложность игры — Easy (Да, я Джедай!), Brave (Джедай я или кто?), Jedi (Или кто!!); б) отрегулировать под себя управление и в) поставить моно или стерео звучание.

С этим мы разобрались и теперь стоит сделать лишь один трюк —«Start», поудобней усесться или улечься (нужное подчеркнуть), и, отрешившись от мира суетного, головою окунуться в виртуальный мир. Первое, что мы видим при погружении (все-таки включите паузу, а то ударитесь обо что-нибудь лбом), так это табло в верхней части экрана. Посмотрим, что же оно показывает (слева направо). Во-первых, выбранного героя и количество оставшихся жизней (когда останется







мало — начинайте беспокоиться). Синий меч— оставшееся здоровье. Затем очки (на них наплюйте сразу — эй, не так буквально!). Кроме того, есть еще одна шкала — Оранжевый меч, показывающий энергию для использования возможностей вашего героя; со временем эта шкала наполняется. у Леи и Чубакки, Скайуокеру же надо найти специальный приз.

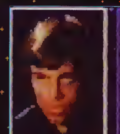
Теперь управление. Оно принципиально просто и удобно. Кнопка «В» — прыжок; нажмете два раза — персонаж подпрыгнет выше, да еще влепит по врагу со всей дури каким-нибудь оружием. Кнопка «Y» — удар, некоторые персонажи могут накапливать заряд энергии, если эту кнопку нажать и удерживать. Кнопка «Х» — сверхвозможность, «А» —блок, ну а двумя шифтами (L и R) можно обозревать окрестности снизу или сверху.

Дайте размазать слезы по небритым еще щекам — опять я вижу, как уплывает вдаль надпись «Звездные Войны» и... мы снова с вами не просто школьники, а настоящие герои ГАЛАКТИКИ.





Теперь выслушайте, други, предысторию очередного махача.
Темный Лорд Сита или просто Дарт Вейдер, прибывает с инспекцией на еще не достроенную «Звезду Смерти». Лорд очень недоволен темпами протекающих работ по восстановлению базы, и поэтому прораб строительства Мофф Джерджеррод клянется и божится, что «усё будет у порядке, шеф». А тем временем Люк несется во дворец величайшего бандита всех галактик Джаббы Хатта. Прежде всего он надеется спасти своего друга Хана Соло (его ведь превратили в мороженое «по-императорски» в прошлой части, помните?) Дорога проходит над Каньоном Нищих, всем известно, что каньон не равнина, а посему придется здорово повилять меж огромных скал и попрыгать через нехилые пропасти. Благо лендспидер, которым вы управляете, оснащен мощным ускорителем, позволяющим делать огромные, я бы сказал гигантские, прыжки. Запас жизненной энергии ограничен, а ехать вам не близко (километраж вы можете видеть в левой часть справочной панельки), так что не врезайтесь во все подряд, а то до конца этапа доедут только уши (спросите про этот анекдот у дедушки).
Благополучно преодолев бородатую кучу камней, вы наконец припарковываете свой лендспидер у дворца и, как гласит заставочка уровня, «начинаете карабкаться вверх по стенам». Тут-то и начинается самое интересное. Вам предстоит пройти через потрясающие и сложные препятствия, управляя одним из трех героев по выбору: Люком Скайуокером, Принцессой Леей (в начале она будет одета в костюм наемника Вушха) и, да, незабвенным Вуки Чубаккой — огромной кучей мускулатуры и шерсти. Кстати, герой, рекомендованный разработчиками для этого этапа, будет автоматически подсвечен. Итак, выбрав героя (скажем Лею), вы начинаете полный опасности подъем вверх к воротам, ведущим во дворец Джаббы Хатта. По пути вас подстерегает множество врагов разной массы, величины и злости.





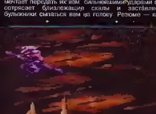


Если, например, в мыслях у Крейтского дракона вы ни что иное, как закуска, то для летающих андроидов и автоматических пушек вы — мишень, в которую стреляют на поражение. Так же вас будут стараться достать ехидные джавы, так и норовящие сбросить вас со скалы увесистым булыжничком. При продвижении вперед не брезгуйте ничем, даже спиной Краддера — склизкого существа, напоминающего ковер-самолет.

Кроме оч-ч-чень плохих существ, Вам также встретятся о-о-очень ценные призы. Это и знакомые по прошлой игре плазменные поля и удлинители жизни, а также ценимые мною термальные детонаторы. Но появились и новые и очень даже полезные вещи. Например, силовое поле, уничтожающие любого, подошедшего к вам врага. А как вам ускоритель, разгоняющий вашего персонажа



до безумной скорости, да такой, что он с разбегу спокойно перепрыгивает пропасть, на преодоление которой понадобилось бы не меньше минуты? Ах, да, ещё появилась такая классная вещь, как «Save» Если найдете робота R2-D2, знайте, что после своей смерти вы продолжите игру с этого же месте. Так же здесь есть весьма облегчающий душу приз — жетон. Насобирайте их сотню (всего-то!), и жизни (ну, прямо Мерио какой-то) у вас прибавятся.
Если вы нечаянно упали, то поднимаясь наверх, не попадайте в поле зрения гигантской росянки, это такое растение, не Земле просто мухами питается, а здесь может и вас прихватить.
Но как вы поняли, это далеко не главное Главное — замесить в конце гадкого и большого босса Перед вами во всей своей красе предстанет робот-страж, используемый на Касселианских каменоломнях. Первые секунды драки наводят на мысль, что у этого железного паренька всегда были проблемы с головой И он до сих пор от них не избавился и мечтает передать их вам сильнейшими ударами он сотрясает близлежащие скалы и заставляет булыжники сыпаться вам на голову Резюме — как

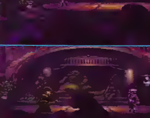




только он начнет это делать, сразу вставайте в левый угол экрана и ставьте блок. Спасясь от града булыжников, начинайте подзаряжать оружие Леи — Вушха, а затем, когда заряд готов (об этом сигнализирует свечение на шлеме героя), направляйте его прямехонько в босса. Пара — тройка таких зарядов, и наш знакомец получит мандат на свалку· Next Level!

Окончание следует.

Duck Wader.



Необычайный прыжок, который поможет вам преодолеть некоторые препятствия! Почти как Сталлоне в «Cliffhander».

Не промахнитесь мимо ворот! Пропущенные ворота не означают исключение из соревнований, но добавляют лишнее время. А там — прощай, первое место, кубок, шампанское...

С горы — кувырком!

Пора, пора заметить, что зима началась. Отвлечемся от стрелялок, леталок и мордобоек и посмотрим, что делает цивилизованный мир, когда на землю ложится снежок. А делает он вот что— надевает ботинки, лыжные, разумеется. Так поступает каждый, у кого нет насморка. Но если вам не повезло, если вы подхватили простуду раньше, чем стрелой понеслись вниз с горы, не расстраивайтесь — с вами этот прекрасный имитатор горнолыжного спорта! Французский городок Val d'Isere известен тем, что туда ежегодно устремляются тысячи любителей катания «с ветерком», потому его хорошо проверенные сложные трассы были избраны для проведения чемпионата. Несмотря на то, что соревнования включают в себя только горнолыжные виды, игрв настолько реалистична, что любители скорости и острых ощущений будут в восторге. Вы можете выбрать все виды слалома, скоростного спуска и даже экзотический (для нас) фристайл. Великолепная имитация движений лыжника, а также другие технические эффекты будут постоянно держать вас в напряжении. Соревнуясь с другими противниками, вы подвергаете серьезной проверке ваш талант лыжника. А, главное, скорость! Она настолько огромна, что в отдельные моменты начинает кружиться голова! Поэтому, новичкам рекомендуется до начала состязаний потренироваться в спокойной обстановке, чтобы привыкнуть к трассам.

Val d'Isere



Туман на трассе! И так еду не знаю куда, а тут даже следующих ворот не видно!

Чемпионат по горнолыжному спорту



Ну, вперед! Теперь уж ваша задача действовать быстро, чтобы пройти следующий этап!

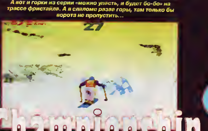


Остерегайтесь обладеналых пространств голубого цвета, на них можно сбиться с трассы.



Еща чуть-чуть, и упал бы!

А вот и горки из серии «можно упасть, и будет бо-бо» на трассе фристайла. А в слаломе разве горы, там только бы ворота не пропустить...





Фристайл! Посмотрите, что вытворяет этот лыжник! Попробуйте, может у вас тоже получится.

Championship





...Вот эти, например!
Ба, здесь, оказывается, тоже есть горки!


Ты затерялся
Так, Саб! Ох, Райден, ты не знаешь, с кем связался!
Перед тобой смертельный враг, жаждущий твоей крови
Слышь, Ник! Я пойду перекушу. Скоро вернусь.
Ты — играющий в «Mortal Kombat» — сражаешься за свою жизнь
Э-э-эй! НЕТ!
Нет, Райден! Опять ты со своим шокером! Я тебя ИЗНИЧТОЖУ!
Но пока ты находишься в этой виртуальной Вселенной, где ниндзя борются с богами и четырехрукими гигантами..
...ты всегда имеешь возможность выйти из боя, осознать, что это просто игра.
Или нет?!
Как смеешь ты говорить со мной в таком тоне СМЕРТНЫЙ?
А? Что?!
Я прощаю твою непочтительность, ибо ты молод, чтобы знать как обращаться к богам Но если ты действительно хочешь испытать себя в качестве ВОИНА
1


МОРТАЛ КОМБАТ
тогда я готов исполнить твое желание
Что это? Он говорит со МНОЙ?!
"ПРОСТО ИГРА"
Художник, идея, текст — ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ
Специально для журнала «Великий D».
Посвящается Эду Буну и Джону Тобиасу, создателям «Mortal Kombat», а также всем играющим и понимающим величие этой Игры. Автор приветствует
Московской Ассоциации игроков в «МК».
Это видение. Разум отказывается в это верить,
но чувства подтверждают фантастическую реальность происходящего.
2

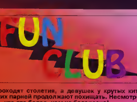

Его зовут Кан. Он член одной из самых безжалостных преступных группировок мира, организации, которую боятся все: Чарный Дракон
Зло, источаемое Каном, почти осязаемо, почти материально
Хочешь сражаться? Желаешь показать, как ты храбр? Лучше скрести пальцы и молись, чтобы вернуться домой. Если еще не поздно!
Нет, это точно не «Маппет шоу»!
Я докажу что тебе хватит одной пощечины!
Прошло желание драться?
Похоже, тебе быстро помогут разобраться, игра это или реальность.
Созрел для возвращения в свой РЕАЛЬНЫЙ мир, щенок?
...из игры не было видно, что кулак Кана бьет так больно.
Я обязательно вернусь в свой мир, ты, чучело! Но сначала ты получишь сдачи!
3


С-с-стой, маленький! Дай возможность узнать тебя поближе!
Рептилия всегда был твоим любимцем, но сегодня тебе не удалось ему об этом сказать.
Ничего, Реп! Я не жалуюсь, ведь живым я все-таки остался
Раз уж я здесь, то использую возможность сделать свой выпад
игре никогда не хватает времени, чтобы использовать все удары!
Кинтаро — воин этого измерения. Он хочет отомстить за смерть Горо, своего брата. Есть надежда, что ты ему просто неинтересен.
Я пощажу тебя, но лишь для того чтобы с тобой поразвлеклись остальные
4


Барака! Вот кого тебе совсем не хотелось повстречать. С ним в игре всегда были одни неприятности. Но это больше не игра. И здесь нет CONTINUE на случай, если в тебя вонзятся острые как бритва лезвия.
На этот раз, похоже, GAME OVER.
Пришло время проучить тебя, наглец!
Его руки как лопасти пропеллера рассекают воздух, оставляя за собой вихревой след. Но, ей-богу, смерть от пропеллера была бы намного гуманней.
Надо было послушать Кана и вернуться! С Баракой не сговоришься!
НЕЕЕТ!!
Ты лихорадочно припоминаешь все известные тебе секреты и приемы борьбы с Баракой.
Слишком поздно, маленький! Надо было лучше тренироваться. Теперь тебе конец!
5


Ты дрался слишком плохо. Знать секреты и уметь их применять — не одно и то же.
КАЧЧИНГ
Готовься к смерти!
Это какой-то бред.
Тебя ждет ужасный конец, смертный!
КАЧИНГ!!
Что происходит?.. Нат!!!
Эй, Ник! Где ты?
Ушел домой... Ну и ладно! Сыграю-ка в «Shaq Fu»
КОНЕЦ?


Судьба мальчика Ника остается для нас загадкой. Мир «Мортал Комбата» страшен и грозит всем живущим на Земле. Шао Кан, Правитель Запредельного мира, решил подчинить себе души всех людей, и Ник стал одной из его жертв.
Заручившись поддержкой бога грома Райдена, Кан создал пространственный энергопортал, ведущий из Запредельного мира на Землю, и с его помощью уничтожает людей, которые в будущем могли бы защитить Землю от воинов тьмы Кинтаро
Шаолинский монах Лю Канг прибывает в США по приглашению известного киноактера Джонни Кейджа, с которым они когда-то познакомились на турнире «Смертельная схватка», спасая Землю от нападения Шанг Тсунга
Лю Канг, который обладает сверхъестественными способностями, вынужден скрывать это, выдавая себя за дипломата из КНР.
Кунг Лао, другой монах, также воспитанный в Шаолине, повинуясь предчувствию, уже несколько месяцев как прибыл в Америку. До поры до времени о нем никто не должен знать.
Репортер одной из американских газет Луис Вейл прибыла в Вашингтон, надеясь раскопать что-то новое в деле массового исчезновения людей. Вейл три года жила в Китае, посвящена в тайну возможностей Лю Канга и многое знает о планах Шао Кана
Между тем Кан, предугадывая возможность сопротивления бойцов, уже однажды победивших его, посылает на Землю своего лучшего воина — мутанта Бараку с тем, чтобы он предотвратил попытки срыва операции. Главная цель Бараки —уничтожение Луис Вейл, уничтожение любой ценой, не считаясь с невинными жертвами. Но Кунг Лао, которому известен главный секрет Бараки — его земное происхождение — встает на его пути
Окончание еще как следует...



Архив

Double Dragon 3
Двойной дракон 3

Проходят столетия, а девушек у крутых китайских парней продолжают похищать. Несмотря на то, что это более, чем не безопасно!
Казалось бы, Джекки Чен должен был навсегда отбить охоту связываться с бойцами кунг-фу (смотри «Видео-Асс» Dendy® №2), ан нет: уже в наше время похитители умыкнули Марион — невесту одного из братьев Ли, двух великих мастеров восточных единоборств. И вот, спустя века, один из них, Билли (или вдвоем с Джимми — в зависимости от игры с одним джойстиком или двумя), вслед за Джекки Ченом отправляется на поиски девушки.
Чтобы ее вернуть, Билли должен найти три священных камня (stone), которые потом можно будет обменять на Марион. Камни рассеяны по всему миру, и Билли их ищет в Соединенных Штатах и Китае (а зря, там их нет), Японии, Италии и Египте. Билли вооружен нунчаками (nunchuks) и… «голыми руками» (bare hands). Однако и безоружный Биллн более, чем грозен даже для вооруженного врага. А уж если он подберет выбитое у врага оружие — тогда, держись!
На трех последних этапах Билли на помощь приходят его друзья, тоже не слабые ребята. Это Чин Сеймей (Chin Seimei), вооруженный железной лапой с когтями, надетой на руку (iron claw) и Яджью Рэнзю (Yagyu Ranzou) с мечом ниндзя (ninja blade) и метательными звездочками — сюрикенами (shuriken), поражающими врагов на расстоянии. Против этой троицы бессильны любые громилы и чародеи, даже женщина-змея, обосновавшаяся в Египте.
Что, не верите? Считаете, что с этой волшебницей, стреляющей огненными птицами, умеющей летать, превращаться в змею и возникать из-под земли в любом месте, им не справиться?
Тогда оцените возможности Билли Ли. Он в нужный момент может взять нунчакн (нажать кнопку «Select», затем «А». Джойстиком перевести маркер — стрелку на «nunchuks» и снова «Select»). С нунчаками в руках Билли может наносить одиночные удары (кнопка «А») илн серии («Турбо-А»), бить ногой («В» нли «Турбо-В»), перемещаться в любом направлении (джойстик) и даже переходить на бег (два раза быстро нажать на джойстик в нужном направлении).
Ах, вам этого мало. Вы говорите, что нунчаки выдерживают лишь 5 ударов, а волшебницу и десятком не уложишь. Что ж, посмотрите, на что способен безоружный, так сказать, Билли. Может даже не плохо, что у него освободились руки. Сохраняя все возможности движения и нанесения ударов ногами, с помощью кнопок «А» и «Турбо-А» Билли бьет мощным кулаком, а если берет (кнопка «В») выбитые у противников метательные ножи (army knife) или бутылки (bottle), то использует их не хуже нунчаков.
«Развязанные» руки позволяют ему применять новые приемы: удары ногой во вращении («Турбо-А» и «Турбо-В» одновременно), прыжки с сальто и бросками соперника через себя (одновременно «Турбо-А», «Турбо-В» и джойстик), удары ногой в прыжке в заданном направлении (одновременно джойстик и «Турбо-В»).
Убедились? Тогда вперед на поиск камней и украденной Марион!

Рисунок Лебедева Алексея из Красноармейска Московской обл.



Когда в 10 номере нашего журнала было опубликовано описание игры «Alien 3», я приготовился к тому, что читатели, последовав моему совету, составят схемы этапов, а после того, как игра будет пройдена, поделятся своими открытиями с редакцией. Мои ожидания были не напрасны, причем некоторые схемы (особенно у Павла Миронова из пос. Пески Московской обл.) выглядели так, будто их начертал я сам.

Но вот однажды редактор вручил мне такой конверт, какими обычно пользуемся мы, драконы (30 х 30 см! — прим. ред.). Сначала я подумал, что это какой-то дракон на старости лет забыл о существовании драконьей почты, но оказалось, что такие письма бывают и у людей. И тут-то я удивился так, как не удивлялся уже лет 100 — размеры каждой схемы, составленной Романом Найденовым из села Большие Угоны Курской области и его другом Олегом из г.Курчатова превосходили 8 тетрадных страниц! Для публикации этих схем «в натуральную величину» потребовалось бы более 24 страниц журнала! Зато на этих схемах можно разглядеть каждую плиту пола, пересчитать все перекладины на лестнице и тщательно ознакомиться со всеми остальными подробностями лабиринтов. Однако, перспектива публикации этих схем редактору не понравилась. «Даже для схем к игре «Aladdin» потребовалось меньше места!» — резонно заметил он. Поэтому я решил поделиться своими схемами и рекомендациями. Чтобы схемы получились такими маленькими, мне пришлось пропустить множество подробностей. Пол получился гладким, у движущихся площадок указаны направления, но не отмечены границы движения, условные обозначения неподвижных площадок лишь приблизительно соответствуют их действительному расположению, а наклонные плоскости в провалах, призы и «чужие» вообще не обозначены. Зато всегда знаешь главное — куда надо бежать, а куда не надо. На каждом этапе все узники пронумерованы в том порядке, в каком я рекомендую их спасать. Вообще-то, у игры есть режим демонстрации, но, кроме полезных советов по прохождению этапов, там попадаются и вредные. Надеюсь, что мои рекомендации помогут вам разобраться, что к чему.

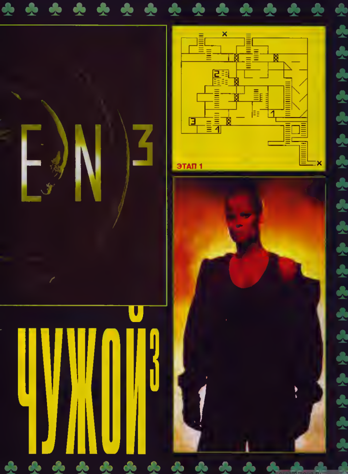
Первый этап — 4 узника, второй этап — 5 узников. Первые два этапа Рипли начинает на поверхности планеты. В начале каждого этапа, пока Рипли мигает, она бессмертна. Поэтому на втором этапе, по дороге к левой лестнице, можно запросто пробежать сквозь мчащегося навстречу «чужого», без каких-либо последствий для здоровья.

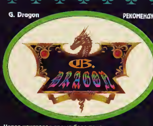
После второго этапа происходит встреча с первым боссом. Его легко убить, стоя у стены, если вы не забудете, что Рипли умеет стрелять не только из автоматического карабина. На протяжении всей игры, выход из очередного этапа открывается, как только вы спасете последнего заключенного, а выход из очередной комнаты с боссом открывается одновременно с гибелью вашего противника.

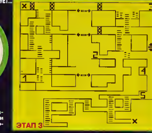
Третий этап — 5 узников. После освобождения узника номер 1 рекомендую спрыгнуть в провал и добираться до узника номер 2 на лифте. Конечно, за этот прыжок приходится расплачиваться жизненной энергией, но по-настоящему нехватку энергии начинаешь ощущать только на последних двух этапах, а здесь самый главный враг Рипли — время, особенно когда, прорываясь к четвертому заключенному, пытаешься сладить одновременно с лифтом и «чужим».

Четвертый этап — 5 узников.

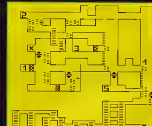
Во время поединка со вторым боссом надо маневрировать правее ступеньки, на которую регулярно запрыгивает этот монстр. Когда босс сидит на ступеньке, его можно достать из карабина. Потом монстр прыгает направо, бегите туда и стреляйте, стараясь не забежать в зону плевка.

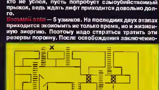

E N 3
ЭТАП 1
2
1
3
1
ЧУЖОЙ³

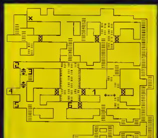




Через иекоторое вреыя босс перепрыгнет через вашу голову и окажется под своей ступеиькой (и Рипли приходится резко разворачиваться), а иемиого погодя запрыгиет иаверх, и все иачиетсся сиачала.
Пятый этап — 6 узников. Начиная с этого этапа лабиринты труб веитиляции, ведущие к выходам иа последующие этапы, стаиовятся ие только запутвиыыи, ио и длиииыми. Приходится поторапливаться.
Шестой этап — 7 узиииков. Освободив заключенного иоыер 1, иадо срочио разворачиваться и ползти по трубе иазад — там движется лифт, который быстро доставит вас иаверх.
Третий босс — иадо аккурвтно засесть иа площадке, расположеииой у правого края яыы чуть выше уровия пола. Если вы сели правильио, босс, прыгав через яыу, ие задеиет Рипли ии лапаыи, ии плевкаыи, а когда стреляешь сидя, патроиы достают ыоистра и справа, и слева.
Седьмой этап — 4 узиика. Здесь всего лишь одии лифт, ио возиться с иим приходится довольио долго. Если быстро бежать, Рипли успеет иа иего сесть. А кто ие успел, пусть попробует саыоубийствеииый прыжок, ведь ждать лифт приходится довольио долго.
Восьмой этап — 5 узииков. На последиих двух этапах приходится экоиоыить ие только время, ио и жизиеииую зиергию. Поэтоыу иадо стараться тратить эти резервы поровну. После освобождеиия заключеиио-



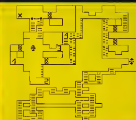


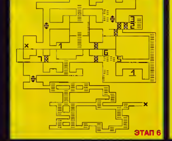


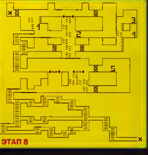
го номер 1 надо забраться наверх, добежать до самого правого провала и свалиться вниз — другие попытки добраться до заключенного номер 2 бесполезны, хоть и очень заманчивы.

После восьмого этапа предстоит поединок с двумя боссами. Первый разгуливает по верхнему этажу комнаты. Маневрируйте около порога (там уровень пола слева немного выше уровня пола справа), не боясь иногда попадать под когтистые лапы монстра. Второй босс бродит по нижнему этажу, его лучше всего уничтожать, стоя на левой площадке над транспортером и скидывая гранаты направо и налево. Когда этот монстр прыгает налево, он может сбросить своей спиной Рипли. Если хотите сохранить жизненную энергию, подпрыгивайте в такт с противником, но можно и не подпрыгивать: я заметил, что когда жизненная энергия почти иссякает, Рипли перестает ее терять, хотя монстр продолжает сбрасывать вас на пол. Однако помните, что когда энергия на исходе, ваши неловкие прыжки и когтистые лапы босса грозят гибелью на пороге победы. К выходу надо прыгать с правой площадки над транспортером.









8 бит

2010 год

(др назв **Street Fighter 2010**)
Чтобы переставить уровни или схватки, вставьте второй джойстик и нажмите стрелку в нужную сторону, а затем кнопку «А» или «В».

Михаил Аргентов
г Кемерово



Addams Family

В этой игре есть потайные комнаты Я знаю только четыре в камине, в пруду, в трубе на крыше и в шкафу на чердаке
Не забывайте собирать все деньги, потому что в конце игры, чтобы открыть сокровищницу, нужно иметь в кармане 1 миллион долларов

Илья Тронь г Дубна

Adventure Island

Если на экране появилось «GAME OVER», нажмите одновременно на середину крестика (на ряде картриджей нужно нажимать джойстик вверх — ред) и «Start», и вы начнете игру с того раунда, где погибли

Sonic-ежик
г Москва

Battletoads Double Dragon

У босса шестого уровня бывают «заходы» — он начинает носиться из стороны в сторону. Если вы заметили, что он готовится к этому, запрыгните на лампу и ждите, пока он не отбегается

Павел Харитонов
г Москва

Antarctic Adventure

Взяв разноцветный флажок и нажимая «Турбо-А», вы можете лететь

Артем Прокофьев
г Москва

Captain America

Если вашему продвижению мешают вращающиеся звездочки на карте («Red Alert», засада), то передвигайтесь в свободное от них место, а потом возвращайтесь (пункт RETURN в режиме «Пауза») Звездочки переместятся!

Lord Hanta
г Москва

Cliffhanger

Чтобы пополнить энергию, нужно подойти к костру Но энергия пополнится только в том случае, если у вас есть деньги (очки)

Светлана Коровина
г.Оренбург

Cambat

(др назв **Field Cambat**)
Нажав одновременно «А» и «В», можно вызвать помощь

Александр Васильев
г Казань

F-1 Race

Между столбами и дорогой есть узкие полоски земли, которыми можно воспользоваться, если другие машины перекрыли дорогу и препятствуют обгону

Митя и Саша Колевы
г Мурманск

Darkman

Чтобы удерживать равновесие при ходьбе по канату и езде на колесе, нажимайте кнопки «А» и «В»

Виктор Павлов
г Улан-Удэ

Dracula

В начале игры поставьте стрелку на слово CONTROL и нажмите одновременно «А», «В» и «Start» Вы услышите звуковой сигнал, извещающий, что вы бессмертны

Игорь Рогов,
Андрей Логинов
г Москва



Flintstanes 2. The Surprise of Dinasaur Peak

Любителям пополнять энергию нажатием джойстика вверх и кнопки «Start» не рекомендую надеяться на этот способ при попадании под катящееся каменное колесо — оно убивает сразу

Роман Гипсле
г Краснодар

Mach Rider

Используя режим DESING, можно запросто пройти все этапы Для этого постройте прямую трассу, и она все 10 этапов останется прямой

Николай Родионов
г Барнаул,
Алтайский край

Tiny Taan 2

Чтобы сделать бесконечные жизни, нажимайте одновременно джойстик вверх и «Start»

Дендик
п Старый Уренгой,
Тюменская обл

Wings

(др назв **Legendary Wings**)
Старайтесь не попадаться под энергию которой стреляет открытая пасть, иначе вас засосет в нее Но когда, взорвав одну из пушек, вы опять увидите такую же энергию, смело прикасайтесь к ней, и компьютер скажет вам LUCKY (счастливчик) Это специальный бонус

Арий Жанжаров
г Сочи

Adventure Island 3

Во втором уровне, в ледовом мире, попав в BONUS, вы сможете перелететь на драконе сразу в третий уровень. Аналогично, из пятого уровня (заснеженный лес) можно перескочить в шестой Так вы обходитесь без поединков с боссами

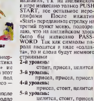
Gayuver г Брянск,
Вячеслав Мурзин
г Улан-Удэ

Bird Man 3

(др назв **Dinasaur Fighter, Bird Dragan**)
Трудно ручаться за точность названия, т к на английском в игре написано только PUSH START, все остальное иероглифами После нажатия «Start» передвиньте стрелку на третий пункт меню, подозреваю, что на английском здесь было бы написано PASSWORD Так как символы пароля вводятся в виде «солдата», то и слова будут немного странными

2-й уровень:
стоит, присел, целится
3-й уровень:
присел, присел, присел
4-й уровень:
присел, стоит, целится
5-й уровень:
целится, стоит, присел

Роман Белавенцев
г Кольчугино
Владимирская обл





Digger

В начале второго этапа, пнув гриб, можно на короткое время стать настолько сильным, что при помощи этой силы удается сбросить камень на колонну, выполняющую роль лифта Этим самым вы застопорите дверь, и она не будет закрываться

Александр Култышев
г Москва

Dream Warriar

Если ваши жизни закончились, нажмите быстро кнопки А,В,В,А, и вы сможете продолжить игру

Андрей Жарков,
г Владивосток

Iron Tank

Вот коды, исключающие борьбу с боссами игры 1312186, 6603733, 3234773

Mr Black Hill г Москва

8 бит

Frant Line
Когда в танк попала бомба и он задымился, без паники выпрыгивайте из него, а потом снова в него залезайте — он не взорвется

Pimple г Москва



Jungle Boak
Чтобы попасть в призовой уровень, нужно добыть лопатку. В первом уровне она у одной из обезьян, висящих на хвостах и швыряющих орехи

Алексей Драчевский г Москва

Gun-Nac
В начале игры поставьте стрелку на комнату управления (CONTROL), выберите пятую мелодию, и вы сможете выбрать себе любой уровень

Михаил Аргентов г Кемерово

Heroes Hoy (др назв. **Challanga Tahnoc, Hackey Fighter**)
Пароли: 7 8368 8 6562

Евгений Онагин г Москва

Kick Master
На втором этапе, когда вы находитесь в верхнем ряду ящиков-телевизоров, спуститесь в нижний ряд, пройдите влево и найдете сапоги, в которых можно ходить по шипам

Роман Малов г Туапсе

Lode Runner 2
Как и в первой версии, в игре 50 лабиринтов. Для выбора нужного в начале игры нажмите «Select», а потом «А».

Masters г Псков

Lethal Weapon
Если у вас осталось меньше половины энергии, поменяйте игрока, зайдя за левую часть экрана. Через некоторое время можно делать «обратную замену» — у вашего прежнего игрока энергия восстановится до половины

Сергей Мельников, Николай Глухов, г Солнечногорск

Little Mermaid
На третьей стадии пропустите первый сундук — он пустой. Зато во втором лежит красный шарик. Войдя в обледенелую пещеру постарайтесь спуститься в первый проход. Там вы найдете сундук с зеленым шариком.

Джудька, г Саратов

Ninja Crusaders
Если найти меч и держать нажатой кнопку «В» — станешь драконом, цепь — скорпионом, звезду — пантерой, копье — орлом
Нажатие одновременно кнопок «А», «В» и «Start» восполняет жизни

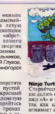
Сергей Шайкемелов г Москва

Mickey's Safari
Если в меню выбора уровней нажмете «Select», то увидите английский алфавит и сможете услышать, как правильно произносится любая буква

Captain America г Одесса, респ Украина

Popeye
В 8-м номере журнала в рубрике «Нет проблем» Александр Поляков писал, что можно заработать 1000 очков, надев толстяку ведро на голову. Но можно заработать еще 1000 очков. Пока толстяк снимает ведро, он бессилен. Подойдите к нему и ударом кулака сбросьте его вниз

Михаил Степашкин с Ижевское, Спасский р-н, Рязанская обл



Ninja Turtles 3
Старайтесь как можно меньше делать суперприемов (кнопки «А» и «В» одновременно), так как каждый суперприем отнимает жизнь.

Рубин Шайбеков, г Уфа, Башкортостан

Salaman's Key
Уточнение приема Владимира Долгина из №20. К сожалению, если вы погибли на уровне с номером, большим сорокового, то при CONTINUE вы начнете игру с уровня номер 41

Masters г Псков



Robocop 2
Как искать скрытые уровни. На улицах тщательно осматривайте тротуары. Они вымощены плитами, которые окаймлены точками. Когда вы встретите участок с плитами другого типа, встаньте на них и нажмите джойстик вниз
Когда на втором заводе вы, двигаясь на реактивной тележке, дойдете до двух шаровых электродов, между ними взлетите вверх

Алексей Усов г Омск

Tom & Jerry
Этап «деревянный» без дрели не пройти. Ее можно взять, если сразу полезть наверх

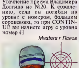
Роман Марченко г Балашиха, Московской обл

Operatian Walf
При игре с пистолетом можно кидать гранаты, нажимая вместе с курком кнопку «А».

Павел Семенюк г Рязань

Silk Warm
Уточнение приема Александра Даниленко из Москвы (№13). Указанный прием действует и даже больше — дает на время неубиваемость. Однако возможность найти сразу две мины предоставляется довольно редко. Если же вы хотите взорвать разом всю технику противника, не получая бессмертия, достаточно расстрелять только одну мину и, сразу же, ее взрывную волну.

Александр Поляков г Москва



Spider Man
В третьей комнате третьего этапа вас ожидает непроглядная тьма. Для того, чтобы хоть что-нибудь увидеть, нужно заранее взять прибор ночного видения. Он лежит в левом верхнем углу второй комнаты и внешне смахивает на вишню.

Дм Синенко г Киреевск, Тульская обл

Super Cantra
Чтобы при прыжках вверх не падать вниз, нажмите кнопку прыжка и «Start», и так нажимайте столько раз, сколько вам нужно, чтобы сделать требуемый прыжок.

Виктор Парфенов п Красково, Московская обл

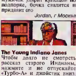
Twin Bee 3
Чтобы получить любое количество жизней (от 3 до 99), войдите в режим OPTIONS. Вы увидите небольшую таблицу, внизу которой стоит число 03. Наведите на него стрелку и, нажимая джойстик влево или вправо, меняйте количество жизней, как вам нравится

Илья Тронь г.Дубна

8 бит

Wrecking Crew
В этой игре вам будет неоднократно встречаться дядька с кувалдой, который постоянно мешается вам Чтобы его обезвредить, подойдите к бочке, укрепленной на подпорке, встаньте под ней и подманите дядьку к Марио Тогда этот мужичок ударит кувалдой по подпорке, бочка свалится н придавит его

Jordan, г Москва



The Young Indiano Janes
Чтобы долго не смотреть рассказ старого Индианы, нажмите и не отпускайте «Турбо-А» и джойстик вниз Строчки понесутся с бешеной скоростью

Михаил Степашкин
с Ижевское, Спасский р-н, Рязанская обл

Yo! Noid
После окончания 1-го, 3-го, 5-го и 7-го этапов вас ждет состязание с другим зайцем по пожиранию бутербродов (пиццы) Постарайтесь не дать ему съесть ни одного бутерброда, и вы дополнительно к призовым очкам получите лишнее CONTINUE и жизнь

Сергей Половников
г Северск



Super Mario Bros. 1
Проломив верхние кирпичи в подземельях, вы сможете бежать по потолку

Медведь, г Москва



TMNT Tournament Fighters
Дополнение к заметке Александра Никитченко (№14) У черепах существует также удар «с разбега» Нажмите резко два раза джойстик в сторону противника (черепашка побежит), затем нажмите на любую кнопку — последует «летящий» удар рукой или ногой

Gayuver г Брянск



Super Mario Bros. 2
В уровне 4-2 возьмите бутылочку, пройдите немного дальше и увидите кувшин, который находится в нижней части экрана Бросьте бутылку недалеко от кувшина и залезьте в кувшин — и вы в шестом мире

Игорь Рогов,
Андрей Логинов
г Москва

Аналогично можно перейти из 1-3 в 4-1 (если взять под мостом бутылку, пройти мимо двери, ведущей к дракону, до кувшина, далее — как описали Игорь и Андрей)

Ред

Tiny Toon
Если при появлении карты не звучит музыка, не спешите нажимать «Start» Прилетит космический корабль Надо убить босса корабля, прыгнув ему на голову три раза Получите три дополнительных жизни

Маша и Сережа Карасевы
г Москва

Mickey Mouse
В этой части игры Минни следует за вами и копирует, хоть и с некоторым опозданием, все ваши движения Вот как можно использовать эту особенность Залезьте на лестницу, дождитесь, чтобы Минни последовала вашему примеру, быстро спрыгните в сторону вниз и нажмите джойстик вверх Вы не будете двигаться, так как стоите не под лестницей, а вот Минни полезет вверх И если наверху есть какой-либо враг, то нажимайте «В», и ваша подруга сделает за вас всю работу При этом Минни неубиваема!

Вячеслав Скородумов
г Клин, Московская обл

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Barselono'92
(др назв **Trek & Field**)
На некоторых картриджах, если пройти игру четыре раза, начинается зимняя олимпиада

Алексей Морозов г Оренбург

Double Dragon 4
Можно получить огромное количество очков, если умело воспользоваться восполнением энергии при помощи нажатия одновременно кнопок «Start» и «Select» Нажмите эти кнопки в тот момент, когда после победы над очередным боссом вам будут начислять очки за неизрасходованную энергию Очки будут возрастать, а энергия не будет уменьшаться

Павел Парфененко, г Москва



Prince of Persia
На пятом уровне, где ваш двойник выпивает кувшин с жизнью, несомненно принадлежащей вам, не нажимайте на «выход открыт» Тогда двойник не появится, и кувшин — ваш

Роман Марченко
г Балашиха,
Московская обл

Contra Force
(Др назв **Super Contro 6**)
Замечание к приему, указанному Сергеем Фроловым из Москвы (№15) На некоторых картриджах чтобы получить 17 жизней, нужно одновременно с кнопкой «Start» нажимать джойстик вверх, а не на середину джойстика

Masters г Псков

Gyrodine
Если у вас последняя жизнь и неминуема гибель вашего вертолета, нажмите 4 кнопки («А», «В», «Турбо-А», «Турбо-В») и джойстик вниз Сработает катапульта, и у вас еще останется шанс на победу

Д Ванякин
г Салават

Exacitebike
Можно ехать на заднем колесе, если, не отпуская «А» или «В», легонько нажимать джойстик влево

Дмитрий Киселев,
г Москва

Operotion Wolf
Никогда не нажимайте кнопку «Select» Так вы просто покончите жизнь самоубийством

Алексей Кацевич
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

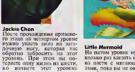
8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ



Jackie Chan
После прохождения призового этапа на четвертом уровне нужно упасть вниз на загадочную ногу, которая вас обратно забросить на этот уровень. При этом вы потеряете одну жизнь из шести, но начнете этот уровень заново и вновь сможете пройти призовой этап и получить ракету, жизнь и CONTINUE. Так можно продолжать и далее до бесконечности

Михаил Шустов г Москва



Dorkwing Duck
Если в «BONUS GAME» вместо приза выпадет ключ, и вы его возьмете, вы сразу попадаете в зал, где сможете сразиться со Стальным Клювом

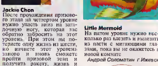
Мария Майбурд г Москва

Lemmings
В 20 этапе (дойдя с первого) нажав на «Start» и пять раз подряд на все шесть кнопок сразу, получишь бесконечные жизни

Алексей Кондауров г Щербинка, Московская обл.

Spy vs Spy
Если три раза нажать кнопку «B», то у вас в руках появится прибор для обнаружения сигнализации. Когда вы с таким прибором подойдете к двери, за которой скрыта ловушка, шпион засмеется

Юрий Гордеев г Астрахань



Little Mermoid
На пятом уровне нужно несколько раз влезать и вылезать из пасти с мигающими глазами, пока вы не окажетесь в новой комнате

Андрей Соломатин г Ижевск



Mickey Mouse 3
Когда я прошел игру до конца и когда прошли все титры, на экране остались иероглифы и английские буквы. Вот они
U,U,D,D,L,R,L,R,B,A
Я предположил, что они означают: U — up (вверх),
D — down (вниз),
L — left (влево),
R — right (вправо).
Но в какой последовательности нажимать и что из этого может получиться, я так и не узнал. Может, здесь все-таки есть какой-то секрет? Напишите в редакцию

Максим Курылев г Москва

Tiny Toon 4
Если на рулетке цифры останавливать «Стартом», всегда будут выпадать жизни

B.V.A и SHAP г Омск

Duck Tales
В джунглях вам статуя предложит купить у нее подъемник за $300000. Но можно залезть наверх, прыгнув на палке стражника и зацепившись за веревку. Так получится дешевле

Дейл — отважный спасатель, г Челябинск

Road Fighter
Эта игра управляется как первым, так и вторым джойстиком. Чтобы не улететь в кювет, нужно одновременно нажать и держать при наборе скорости на первом джойстике влево, а на втором — вправо

Иван Гуров г Москва

Twin Eogle
Мы не рекомендуем нажимать на кнопку «Турбо-А» для уничтожения врагов бомбами, как указал Сергей Перьков в №15, потому что бомб только 12, а нажатие на Турбо-кнопку может вызвать взрыв лишних бомб
Лучше пользоваться кнопкой «А». Кстати, запас бомб можно пополнить, взяв специальный приз

Masters г Псков

Wrestlemonio
Как быстро и легко побеждать. Спрыгните с ринга, а когда ваш соперник начнет спускаться к вам, быстро запрыгните на ринг и снова спрыгните (это делается для того, чтобы остановить и заново начать отсчет времени). Теперь дважды прыгните на противника (или дважды бросьте его на пол) и победа вам обеспечена

Евгений Ким г Уссурийск, Приморский край

Сколько этапов в играх?
Castlevania 2 — 11
Faxanadu — 6,
Gradius — 7,
Kung Fu — 5,
Life Force — 6,
Probotector — 8,
Snake 2
(Snakes Rattle'n'Roll) — 11
Super Mario Bros 8 — 4,
Total Recall — 9,
Zelda — 9

Максим Силин г Мытищи, Московская обл



Batmon Returns
Набрав любой пароль, с помощью которого можно войти в какой-нибудь этап от 1-1 до 4-2, попробуйте понажимать на втором джойстике влево-вправо. Если получится, то вы сможете переключать этапы (от 1-1 до 4-2) в любой момент игры. Очки и энергия при этом сохраняются

Александр Волосков г Москва

MegaDrive™



Cool Spot
Переключение стадий. Поставьте игру на паузу и нажмите следующую комбинацию кнопок: ABC BAC ABC BAC

Просто Серега
г Москва

Streets of Rage 3
(по-япон. **Bare Knuckle 3**)
Чтобы спасти генерала, нужно сломать два компьютера, а затем к генералу подойти. Но если его не спасать, а спокойно дождаться, пока он умрет, то в конце игры вам удастся сразиться с Shiv'ой.
На пятом уровне в первой комнате есть секретный проход. Нужно спуститься вниз и ударить по центру. Тогда в полу появится дыра, и герой спрыгнет в подземелье, где есть жизнь, яблоко и несколько золотых слитков.

Jaguar г Солнечногорск,
Московская обл

Asterix
Пароли: 2 INSULA, 3 CONDOR, 4 VIENNA, 5 AVALON, 6 DULCIS

Спартак г Москва

B.O.B.
Набрав код 0900000, вы начнете игру со всеми видами оружия.

А.Прокопьев
г Москва

Mickey Mania
Переключение уровней. Зайдите в OPTIONS и в SOUND TEST и установите там: MUSIC — CONTINUE, FX — APPER, STAGE — THINK. Поставьте курсор на EXIT, нажмите и держите джойстик влево до появления звукового сигнала. Затем начните игру, и перед ее началом появится таблица.

Просто Серега
г Москва

Marco's Magic Soccer
Мы не знаем, какой картридж был у Влада Поповича (см. №17), на котором он сумел получить пароли только на 2, 4, 7, 8, 9, 11 и 13 уровни, и даем пароли на оставшиеся уровни: 3 BSTOK, 5 ECTOPLSM, 6 JAWS, 10 KRUSTY, 12 CRABTREE

Ред

Ecco The Dolphin
Только недавно догадался, что нужно делать на уровне DARK WATER. Оказывается, нужно ударить носом (кнопка «B») по каждому фиолетовому шару. Тогда они все замигают, и вы пройдете этап. Но нельзя ударять по шарам другого цвета, так как если вы это сделаете, то шары перестанут мигать.

Максим Юрасов
пос Салтыковка,
Московская обл

Skitchin
Этапы и пароли:
San Diego — BEACH,
Denver — BRONCOS,
Washington — CAPITAL,
Detroit — CARS,
San Francisco — HILLS,
Toronto — JAYS,
New-York — LIBERTY,
Miami — PALMS,
Los Angeles — STARS,
Chicago — PIZZA,
Vancouver — TOTEM

А Прокопьев
г Москва

Splatterhouse 3
Коды:
1 REISOR
2 NAIGER
3 TEKROH
4 RUATNC
5 PHENIX

Михаил Привезенцев,
Константин Данилов
г Москва

Fatal Fury 2
Специальные супер приемы возможны в тот момент, когда «линейка» вашего бойца стала красной от пропущенных ударов. Все они выполняются при плавном переводе стрелок джойстика из одной позиции в другую.
Вот эти приемы:
Joe: джойстик вправо, влево, влево-вниз, вниз, вправо-вниз, затем вправо с одновременным ударом рукой,
Terry, Billy, Blood: джойстик вправо, вправо-вниз, вниз, влево-вниз, влево, влево-вниз, вниз, вправо-вниз, затем вправо с одновременным ударом рукой,
Mai, Axel, Big Bear, Kraliser: джойстик вправо, вправо-вниз, вниз, вправо-вниз, затем вправо с одновременным ударом рукой,
Kim: джойстик вправо, вправо-вниз, вниз, влево-вниз, влево, влево-вниз, вниз, вправо-вниз, затем вправо с одновременным ударом ногой

А Макаров,
А Сафарбеков
г Москва

Tazmania
В первом этапе на третьем гейзере, с которого нужно прыгать на верхнюю платформу, прыгните как можно выше вправо под платформу. Там есть другая, скрытая, платформа, на которой лежит много призов.

Алексей Тарасов
г Москва

NHL-93
Чтобы вывести из игры одного из игроков противника, дождитесь, когда он овладеет шайбой, разгонитесь, встаньте у него на пути и нажмите кнопку «C». Как ни печально, соперник разобьет голову о лед.

Сергей Добрынин
г Москва

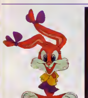
Shinobi 3
В 12-ом номере журнала было написано, что на первом уровне при переправе по канату можно попасть в секретную комнату с магией. На второй переправе тоже есть такая комната, только в ней лежит не магия, а жизнь.

Scorpio-Lemon
г Москва

Prince of Persia
В игре 17 уровней, 13 из них имеют пароли, а последние четыре вы должны проходить разом.
Пароли:
2 QYZUSR, 3 QYZHRM,
4 QYZUPH, 5 QYZEEK,
6 QYZRCF, 7 QYZEBA,
8 QYZRZU, 9 QYZEYP,
10 QYZRWK, 11 QYZEVF,
12 QYZLZP, 13 BJKJIV.
Все пароли, кроме тринадцатого, оставляют резерв времени в 60 минут, а последний — 59 минут.

Станислав Жуков
г Москва

MegaDrive™



Tiny Toon Adventures ACME All-Stars

Футбол-1: утка, Монтана Макс, Эльмира, Бастер
Монтана-рэслинг: Эльмира, заяц, свинья, утка
Баскетбол-2: заяц, Бастер, Монтана Макс, Эльмира
Футбол-2: Бастер, свинья, утка, Монтана Макс
Бег: Эльмира, утка, заяц, свинья
Баскетбол-3: утка, Эльмира, свинья, заяц
Боулинг: Монтана Макс, утка, Эльмира, Бастер
Футбол-3. свинья, заяц, Бастер, Монтана Макс

Просто Серега
г Москва

Sonic 2

Меню выставления любых стадий Зайдите в главном меню в OPTIONS (джойстик вверх «Start»), выберите SOUND TEST и по очереди (секунд по десять) прослушайте мелодии номер 19, 65, 9 и 17, нажав кнопку «C» Затем нажмите «Start», и в главном меню, держа кнопку «A», опять нажмите «Start» Появится меню стадий

Просто Серега
г Москва

Pirates of Dark Water

Пароли на все уровни.
Pandawa Jungle — кода нет
Port of Pandawa — IITBDIA
Citadel — RITAZIM
Bobo Mountain — JESSICA
Janda Town — SCOOBYD
Andorus — STOYODA
Sunken Bridge — ZEROTKS
Maelstrom — ALARTUS
Dark Dweller's Lair — RADARAL

Алексей Крюков
г Москва

Shadow Dancer

В режиме демонстрации при показе желаемого уровня нажмите «Start» Вы выйдете в меню, а когда начнете игру, то окажетесь на том уровне, демонстрацию которого вы прервали
Чтобы выйти в режим практики, нажмите при заставке одновременно джойстик вверх, A, B и C.

Пос п Обухово,
Ногинский р-н,
Московская обл

Valis 3

Чтобы выбрать желаемый уровень игры, нажмите и удерживайте джойстик вверх и кнопки «A», «B» и «C» Затем нажмите и удерживайте «Start», пока на пустом экране не появится надпись «SELECT MAP 000»

Антон Кошелев,
г Николаевск-на-Амуре

Super Nintendo

Bubsy

Чтобы можно было ввести пароль, в самом начале игры, когда кошка прыгает, нажмите «Select».

Сергей Зайцев
г Озерск,
Челябинская обл

Equinox

Когда появится заставка с надписью PRESS START нажмите кнопки L,L,R,R,L,L,L,R,R,R,L,L,R,R,L,R Если прием сработал, то надпись COPYRIGHT изменит цвет Теперь у вас бесконечные жизни

Сергей Петрухин
г Воркута

TMNT Tournament Fighters

Выход на поединок с боссом

Подождите, пока пройдут титры, и на втором джойстике нажмите X, вверх, Y, влево, B, вниз, A, R, X, вверх Если прием получился, вы услышите голос После этого перейдите в VS MODE и на первом джойстике нажмите влево

G Elves г Москва

Contra 3

Чтобы получить максимальное количество дополнительного оружия, нажмите джойстик вправо, вниз, по диагонали вниз-вправо, вправо и, наконец, кнопку «Start»

Анатолий Лесков,
г Санкт-Петербург

Cool World

Чтобы выйти на конец игры, нажмите L, влево, R, вправо, вверх, X, вниз и B Теперь, нажимая кнопку «A», вы можете посмотреть различные картинки

Михаил Васильев
г Волгоград

Cybernator

Нажмите и держите джойстик вверх, L и R и, не отпуская их, нажмите «Start» Вы получите три дополнительных CONTINUE

Сергей Рябинин
г Рига,
респ Латвия

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Суршо Светлана (Москва) – 2 рисунка, Мазин Василий (Липецк), Савельев Дмитрий (Тверь), Новиков Д. (Псков), Потлов Александр (Самара), Савин Андрей (Самара), Дубков Константин (Екатеринбург), Тулин Вячеслав (Железнодорожный Моск. обл.).



Капрал DWAYNE HICKS

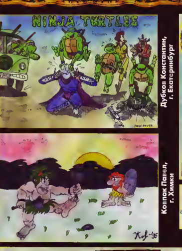
Савинов Андрей, г.Самара

Савинов Андрей, г.Самара

Таня Кандричева, г. Н.Новгород

Патлов Александр, г. Самара

Павел Бывалый, г. Масква



Дубков Константин, г. Екатеринбург

Ковпак Павел, г. Химки



Железнов Анатолий, г. Москва



Капрал DWAYNE HICKS

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

NON STOP! Играем без перерыва!

ПЕРЕЧЕНЬ ОПИСАНИЙ ИГР, ОПУБЛИКОВАННЫХ В НОМЕРАХ 1-20

(О) — описание, решение, (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала, ред — сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Ken-Boy, Ken-Kid

1942
№18/1 с 88 (НП) Гамзат Шахбанов г Москва

1944
№15 с 88 (НП) Максим Дубинин
№16 с 87 (НП) Андрей Гулик г Москва
№18 с 89 (НП) Александр Сизов г Чита
№20 с 90 (НП) Андрей Долгих г Барановичи Беларусь

1945
№13 с 8 (А) Василий Селезнев г Москва

1990 Tank
№5 с 18 (А)
№8 с 43 (НП) Геннадий Куицов г Москва
№12 с 88 (НП) Алексей Никифоров г Чебоксары
№16 с 8 (О) Сергей Иванов, г Москва
№18 с 87 (НП) Александр Маслов г Москва
№18 с 88 (НП) Петр Гомельчук г Видное Московская обл

2010 год (Street Fighter 2010)
№18/1 с 88 (НП) Александр Пушкарев г.Хабаровск

Addams Family
№7 с 28 (О) Николай Абрамов ред
№17 с 88 (НП) Руслан Мусин г Москва
№20 с 92 (НП) Светлана Сурша г Москва

Adventure Island
№11 с 42 (НП) Антон Савик г Пермь
№12 с 86 (НП) Дмитрий Ремезов г Кострома
№17 с 88 (НП) Тимофей Дмитренко г.Донецк Украина
№18 с 88 (НП) Тимофей Лошаков Банк Васин г Москва

Adventure Island 2
№5 с 18 (А)
№12 с 88 (НП) Игорь Перевощиков г Мурманск

Adventure Island 3
№2 с 8 (А)
№3 с 18 и №18/2 с.35 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№9 с 42 и №18/2 с 35 (арх) (НП) Антон Бородин г Москва
№20 с 90 (НП) Алексей Кравец, г Москва

Alien 3
№10 с 16 (О) G Dragon ред

Altered Beast
№20 с 90 (НП) Лева г Нижневартовск

American Gladiator
№14 с 87 (НП) Дмитрий Трунин г Москва
№14 с.87 (НП) Вадим Кулагин с другом Юрой г Москва

Antarctic Adventure
№18 с 89 (НП) Марина Н. г Москва

Arcanoid
№4 с 10 (А)
№11 с 43 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№12 с 86 (НП) Lord Hanta г Москва
№12 с 88 (НП) Игорь Перевощиков г Мурманск
№13 с 90 (НП) Денис Дутов г Чита

Ariel the Little Mermaid
№14 с 87 (НП) Аня Колесникова г Москва
№15 с 89 (НП) Александр Баскаков г Череповец
№15 с 89 (НП) Lord Hanta г Москва
№17 с.88 (НП) Александр Маслак г Кисловодск
№17 с 88 (НП) Михаил Аристархов, г Заозерск

Astyanax
№18 с 89 (НП) Сергей Перьков г Москва

Baby Boomer
№20 с 92 (НП) Михаил Воронцов г Домодедово Московская обл

Bad Dudes
№20 с 93 (НП) Роман Багаиов г Самара

Balloon Fight
№12 с 87 (НП) Даниил Швец, г Москва

Barcelona'92 Olympic
№4 с 18 и №18/2 с 34 (арх) (О) Валерий Поляков ред.

Baseball
№14 с 14 (О) Сергей Скоруки г Кривой Рог Украина
№20 с 92 (НП) Jems Bond, г Ростов на-Дону

Batman
№1 с 16 (А)
№7 с 42 (НП) Олег Исаков, г Сыктывкар
№8 с 42 (НП) Алексей Устюгов, г Курган
№12 с 88 (НП) Сергей Зизюк, г Москва
№18/1 с 88 (НП) Алексей Борунов и Давыдово, Орехово Зуевский р н, Московская обл.

Batman 2
№3 с 6 (О) Валерий Поляков Сергей Фикс ред.
№11 с 42 (НП) Александр Филенко с/х им Ленина Ленинский р н Московская обл
№12 с 86 (НП) Николай Щербаков г Обнинск, Калужская обл
№16 с 87 (НП) Александр Якунчев г Краснодар
№16 с 87 (НП) Игорь Перевощиков г Мурманск

Batman. Return of the Jocker
№12 с 86 (НП) Стас Новиков, г Череповец
№15 с 88 (НП) Роман Четвертков г Электросталь Московская обл
№15 с 88 (НП) Евгений Ломтев г Новосибирск
№15 с 88 (НП) Игорь Перевощиков г Мурманск

Batman Returns
№3 с 42 (НП) Константин Иванов г Москва
№12 с 88 (НП) Андрей Нестеров г Сыктывкар
№15 с 88 (НП) Алексей Гордеев г Москва
№17 с 89 (НП) Михаил Кабанов г Москва
№19 с 72 (О) РЕШ 17 ред.
№20 с 90 (НП) Beatle г Киров

Battle City
№7 с 42 (НП) Сергей Иванов г Москва
№4 с 3 (О) Валерий Поляков ред.
№9 с 42 (НП) Евгений Куликов г Великие Луки
№10 с 42 (НП) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№12 с 86 (НП) Евгений Караулов г Москва
№12 с 14 (НП) Сергей Додонов г Ярославль
№15 с 88 (НП) Дмитрий А. г Ростов на Дону

Battle of Olympus
№10 с 15 (О) Валерий Поляков ред.

Battletoads
№11 с 12 (О) Валерий Поляков ред Андрей Немоконов пос.Дипкун Тындинский р н Амурская обл Дмитрий Сорокин г Нижневартовск
№16 с 86 (НП) Евгений, г Томск
№17 с 89 (НП) Денис и Дмитрий г Хабаровск
№18/1 с 89 (НП) Георгий Тарасов г Томск

Battletoads Double Dragon
№14 с 87 (НП) Роман Герман г Сальск
№18/1 с 90 (НП) Максим Алаев г Москва
№19 с 20 (О) Duck Wader ред.
№20 с 93 (НП) Сергей Соколов г Москва

Best of the Best
№9 с 7 (А) G Dragon ред
№10 с 8 (О) G Dragon, ред. Андрей Нечаев с Объячево респ Коми Олег Шевченко г Воронеж Дима Дериглазов, г Курск Вадим Романов г Ликино Дулево
№11 с 42 (НП) Стас Новиков г Череповец
№11 с 42 (НП) Роман Рябчиков г Красногорск, Московская обл
№12 с 88 (НП) P J , г Сыктывкар
№16 с 86 (НП) Евгений г Томск
№17 с 89 (НП) Денис и Дмитрий г Хабаровск
№18/1 с 88 (НП) Георгий Тарасов г Томск

Bird Fighter (Super Jetman)
№3 с 3 (О) Николай Абрамов ред
№8 с 42 (НП) Алексей Буньков г Камень-на-Оби
№8 с 42 (НП) Леха и Серега, г Москва
№10 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов г Сыктывкар
№11 с 42 (НП) Павел Сажин г Сыктывкар
№11 с 42 (НП) Александр Филенко с/х им Ленина Ленинский р н Московская обл
№12 с 86 (НП) Евгений Ломтев г Новосибирск
№13 с 90 (НП) Кирилл Хрящунов г Москва
№15 с 89 (НП) Ю Канавкин, г Майкоп
№15 с 90 (НП) Dendy Fighter г Новосибирск

Big Foot
№20 с 14 (О) G Dragon ред

Binary Land
№14 с 87 (НП) Даниил Швец г Москва

Blades of Steel
№16 с 88 (НП) Михаил Степанов г Мончегорск Мурманская обл

Blaster Master
№18 с 20 (О) Роман ред.

Blood Crystal
№18 с 89 (НП) Олег Муравьев г Москва

Bomber Man
№7 с 22 (О) Валерий Поляков, ред
№7 с 42 (НП) Игорь Сидельников г Тамбов
№7 с 43 (НП) Роман Корниенко г Белогорск
№12 с 88 (НП) Дмитрий Приступюк г Москва
№13 с 88 (НП) Алексей Задворнов г Кемерово
№13 с 90 (НП) Олег Пучко г Киев
№14 с 88 (НП) Сергей Савенков, г Елец

Bomber Man 2
№12 с 88 (НП) Эльдар Рахимов г Уфа
№13 с 90 (НП) Денис Поляков г Казань
№16 с 87 (НП) Илья Бемуков г Белореченск Краснодарский край

Bubble Bobble
№15 с 88 (НП) Петр Строев, г Москва

Bubble Bobble 2
№17 с 88 (НП) Ваня и Веря, г Москва

Bucky O'Hare
№7 с 42 (НП) Алексей Краминцев г Москва
№12 с 88 (НП) Роман Рябчиков г Красногорск Московской обл
№12 с 88 (НП) Михаил Аргентов г Кемерово
№15 с 88 (НП) Олег Шевченко г Воронеж
№18 с 88 (НП) Андрей г Северморск Мурманская обл

Burai Fighter
№18 с 88 (НП) Олег Пучко г Киев Украина

B-Wings
№4 с 20 (А)
№20 с 90 (НП) Арий Жанжаров г Сочи

Captain America
№4 с 10 (А)
№6 с 44 (НП) Игорь Григоренко г Благовещенск
№8 с 12 (О) G Dragon ред.
№9 с 42 (НП) Роман Бахметьев г Москва
№12 с 88 (НП) Павел Кривошеев г Новокузнецк
№13 с 88 (НП) Lord Hanta г Москва
№13 с 88 (НП) Тарас и Стас Комраэм г Москва
№14 с 89 (НП) Дмитрий Лобанов г Щелково Московская обл
№14 с 89 (НП)
№14 с 88 (НП) Павел Кривошеев г Новокузнецк
№15 с 88 (НП) Евгений Дорофеев г Новокузнецк
№17 с 89 (НП) Андрей Комаровский г Санкт Петербург
№19 с 90 (НП) Евгений Панферов г Калининград

Captain Planet
№16 с 86 (НП) Андрей Данилов, п Кульдур Облученский р н Хабаровский край

Captain Skyhawk
№7 с 17 (О) Николай Абрамов ред.
№14 с 87 (НП) Константин Андросов г Белгород
№14 с 88 (НП) Александр Никитченко г Москва
№15 с 90 (НП) Лев Юдин, г Нижневартовск
№16 с 88 (НП) Михаил Савельев г Орел

Castlevania
№15 с 20 (О) G Dragon ред
№15 с 88 (НП) Илья Бемуков г Белореченск, Краснодарский край
№15 с 88 (НП) Олег Ильин, г Москва
№20 с 92 (НП) Андрей Чудинов г Курган

Castlevania 2
№6 с 43 (НП)

Chip & Dale
№3 с 19 (А)
№5 с 18 (О) Евгений Щенников п Ярега респ Коми
№8 с 42 (НП) Дмитрий Новожилов г Санкт-Петербург
№8 с 42 (НП) Дмитрий Васильчиков г Дмитров
№11 с 42 (НП) Александр Филенко, с/х им Ленина Ленинский р н Московская обл
№12 с 87 (НП) Аня Колесникова г Москва
№13 с 88 (НП) Александр Трофимов г Старый Гай
№14 с 88 (НП) Георгий Христианов ст Выселки, Краснодарский край
№16 с 86 (НП) Виктор Гордобаев г Череповец

Chip & Dale 2
№12 с 88 (НП) Александр Пушкарев г Хабаровск
№13 с 88 (НП) Илья Гуминский г Москва
№13 с 88 (НП) Анастасия Музыченко г Москва
№13 с 90 (НП) Артем Советников г Москва
№14 с 87 (НП) Максим Курыла г Москва
№14 с 87 (НП) Андрей Сальнский г Москва
№18/1 с 18 (О) Владимир Суслов ред.
№18 с 88 (НП) Петр Гомельчук г Видное Московская обл
№20 с 90 (НП) Mr Scorpion г Москва

Chip & Dale 3
№18 с 88 (НП) Елена Линатова г Москва
№18 с 88 (НП) STiXMan г Москва
№18 с 90 (НП) Александр Волков г Рязань

Circus
№10 с 42 (НП) Михаил Буянов г Барнаул
№11 с 43 (НП) Вадим Кулагин с другом Юрой г Москва
№12 с 86 (НП) Маша Иванкова Лиза Лукьянова Илья Королев г Москва
№13 с 86 (НП) Арий Жанжаров г Сочи
№13 с 88 (НП) Настя Волкова г Чебоксары Чувашия

Cliffhanger
№18 с 88 (НП) Петр Гомельчук г Видное Московская обл.
№20 с 92 (НП) А.Авуза г Бронницы, Московская обл

Commando
№7 с 3 (О) Михаил Филенюк г Чита

Conan
№19 с 10 (О) Топп III г Улан Удэ

Contra
№1 с 10 (А)
№6 с 18 (О) Андрей Нечаев с Объячево респ Коми
№6 с 19 (НП) Максим Харлов г Томск
№6 с 43 (НП) Павел Дигилев г Санкт Петербург
№8 с 42 (НП) Евгений Полетаев г Кострома
№8 с 43 (НП) Алексей Милюков п Новодевяткино Ленинградская обл
№12 с 88 (НП) Ренат Жемалдинов г Москва
№13 с 76 (О) G Dragon ред

Contra Fighter
№15 с 90 (НП) Борис Барковский г Краснодар
№18/1 с 89 (НП) Дмитрий А. г Ростов на Дону

Contra Force (Super Contra 8)
№14 с 87 (НП) Александр Мендряков г Москва
№14 с 87 (НП) Денис Фомин, г Москва
№15 с 88 (НП) Михаил Биджамов г Москва
№15 с 90 (НП) Сергей Фролов, г Москва
№18/1 с 89 (НП) Анатолий Кренинерт с Тахта, Амурская обл

Crisis Force
№17 с 88 (НП) Илья Амелин г Электросталь, Московская обл.

Cross Fire
№5 с 8 (А)
№14 с 87 (НП) Максим Какаулин г Москва
№15 с 88 (НП) А Сафонов, г Краснодар
№15 с 90 (НП) Дмитрий Шлогин г Москва
№16 с 88 (НП) P.J г Сыктывкар
№18 с 16 (О) G Dragon ред
№20 с 90 (НП) Александр Поляков г Москва

Darkman
№9 с 7 (А) G Dragon ред.
№10 с 12 (О) G Dragon ред

Darkwing Duck
№8 с 10 (О) Валерий Поляков ред.
№8 с 42 (НП) Артем Белогубов Стас Токарчук, г Москва
№8 с 42 (НП) Кирилл Кузнецов г Москва
№10 с 42 (НП) Андрей Романов г Москва
№10 с 42 (НП) Александр Цветков г Москва
№11 с 42 (НП) Алексей Онищенко г Хабаровск
№12 с 86 (НП) Аня Колесникова г Москва
№13 с 88 (НП) Тарас и Стас Комраэм г Москва
№13 с 86 (НП) Максим Курыла г Москва
№14 с 90 (НП) Михаил Гиль г Москва
№14 с 90 (НП) Аня Трескунова г Москва
№15 с 88 (НП) Александр Кубарев г Нижний Новгород
№20 с 92 (НП) Михаил Степашкин с Ижевское Спасский р-н Рязанская обл

Dead Fox
№7 с 42 (НП) Григорий Настavников г Санкт Петербург
№15 с 88 (НП) Егор Яшин, г Москва

Digger T.Rock
№7 с 34 (О) Валерий Поляков ред

Dick Tracy
№18 с 88 (НП) Александр Коваль г Хабаровск

Dig Dug
№17 с 88 (НП) Лев Юдин, г Нижневартовск

D.J.Boy
№10 с 3 (О) Семен Щетинин г Белгород
№10 с 42 (НП) Сергей Ростовцев г Москва
№10 с 44 (НП) Денис с улицы Пушкина неизвестного города
№12 с 88 (НП) Максим Кудрявцев г Красноярск

Disneyland (Adventure in the Magic Kindom)
№12 с 22 (О) Александр Ходячин г Москва
№20 с 90 (НП) Артем Кожов г Подольск Московская обл

Double Dragon
№3 с 19 (А)
№5 с 44 (НП)
№10 с 44 (НП) Берулины г.Железнодорожный, Московская обл
№12 с 88 (НП) Денис Сергин с Верхний Балыклей Быковский р н Волгоградская обл
№14 с 90 (НП) Антон Степанов г Новокузнецк

Double Dragon 2
№6 с 43 (А)
№6 с 43 (НП) Вячеслав Простролов г Благовещенск

Ninja Dragon Sword 3 (Ninja Ryukenden 3)
№6 с 43 (НП) Леонид Дерябин г Москва
№8 с 7 (А) G Dragon ред.
№11 с 42 (НП) Александр Филенко с/х им Ленина Ленинский р н Московская обл
№14 с 89 (НП) Сергей Лопанцев г Москва
№18/1 с 24 (О) Владимир Суслов ред.

Ninja Turtles
№2 с 8 (А)
№6 с 43 (НП) Игорь Григоренко г Благовещенск
№6 с 44 (НП)
№10 с 44 (НП) Александр Степанов г Москва
№12 с 88 (НП) Михаил Шишкин г Москва
№13 с 90 (НП) Игорь Лысенко г Белгород
№14 с 80 (О) G Dragon ред.
№19 с 88 (НП) John Brown г Рязань
№20 с 91 (НП) Денис Горбачев г Москва

Ninja Turtles 2
№4 с 14 и №18/1 с 10 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№6 с.43 (НП) Вячеслав Подстрелов г Благовещенск
№6 с 44 (НП) А.Ф г Санкт-Петербург
№9 с 43 (НП) Роман Бахметьев г Москва
№10 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов г Сыктывкар
№11 с 43 (НП) Евгений Пивень г Краснодар
№11 с 43 (НП) Евгений Чичиков н Болшево Московская обл
№13 с 89 (НП) Дмитрий Ларин г Липецк
№14 с 90 (НП) Денис Павлов г Москва
№18/1 с 89 (НП) Дмитрий Резник г Омск

Ninja Turtles 3
№8 с.43 (НП) Алексей Милюков н Новодевяткино Ленинградская обл
№9 с 42 (НП) Роман Бахметьев г Москва
№13 с 89 (НП) Денис Котов Женя Румак г Пермь
№14 с 90 (НП) Кирилл г Москва
№14 с 90 (НП) Андрей Бобрешов г Северодвинск
№15 с 91 (НП) Дмитрий Е., г Москва
№15 с 91 (НП) Кирилл Митюгин п Кокино Выгоничский р-н Брянская обл
№16 с 88 (НП) Анатолий Строков ст Платоновск, Тамбовская обл

Nyankies (Rockin's Cat)
№16 с 75 (О) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№17 с 88 (НП) Dr Arcada
№17 с 88 (НП) Евгений Ломтев г Новосибирск
№19 с 88 (НП) Просто Серега г Москва
№19 с 89 (НП) Роман Рябчиков г Красногорск Московская обл

Operation Wolf
№1 с 7 (О) Наталья Орешкина г Москва
№4 с 10 (А)
№17 с 89 (НП) Сергей Зизюк г Москва
№17 с 89 (НП) А. Астафьев п/о Новый Быт Чеховский р-н Московская обл
№17 с 89 (НП) Сергей Старцев г Москва
№17 с 89 (НП) Дмитрий Ларин г.Липецк
№18/1 с 88 (НП) Олег Заичковский г Москва
№18/1 с 52 и с.74 (О) G Dragon ред.

Pac Man
№4 с 20 (А)
№9 с 42 (НП) Максим Семенченко г Балы

Pinball
№2 с 18 (А)
№8 с 42 (НП) Денис Чернилин г Москва

Popeye
№8 с 42 (НП) Александр Поляков г Москва

Power Blade
№5 с 44 (НП) Макс Сабиров г.Хабаровск
№7 с 42 (НП) Алексей Недостаев г Таллин Эстония
№9 с.16 (О) Валерий Поляков, ред.
№10 с 44 (НП) Максим Карелин г Чита
№11 с 42 (НП) Александр Иванов г Москва

Power Blade 2
№15 с 91 (НП) Александр Трофимов г Москва
№16 с 88 (НП) Николай Комиссаров, г.Химки Московская обл

Predator
№9 с.6 (А) G Dragon ред.
№12 с 34 (О) Андрей Аешин г Москва

Prince of Persia
№8 с 22 (О) Валерий Поляков ред
№9 с 42 (НП) Илья Серов г Москва
№10 с 3 (НП) Роман Нагайцев г Волгоград
№12 с 18 (НП) Константин Белов г Суворов Тульская обл.
№12 с 88 (НП) Денис Кирилловых г Москва
№13 с 90 (НП) Сергей Перьков г Москва
№16 с 88 (НП) Сергей Руденко г Москва
№16 с 86 (НП) Виктор Юргин г Кемерово
№20 с 91 (НП) Jordan г Москва

Punisher
№15 с 89 (НП) Ренат Жемалдинов г Москва

Red Racer
№7 с 43 (А)

Rainbow Island
№15 с 89 (НП) Ильк Бирганов г Мурманск
№16 с 88 (НП) ред.

Rambo
№9 с 7 (А) Валерий Поляков ред.
№16 с 88 (НП) Арий Жанкаров г Сочи
№18/1 с 22 (О) Big Boss ред

Red for Jackal (Jackal)
№3 с 10 (А)
№9 с 23 (НП) Роман Калинин г Москва
№14 с 87 (НП) Кирилл и Виталий н Немчиновка Одинцовский р н Московская обл
№14 с 88 (НП) Александр Рыбаков г Москва
№15 с 88 (НП) Сергей Требунских г Чита
№16 с 25 (О) Дмитрий Дутов г Чита
№17 с 88 (НП) Александр Вилков г Санкт-Петербург
№20 с 92 (НП) Медведь г Москва

Red Pig (Tale Spin)
№16 с 97 (НП) Саша В г Москва

The Ren and Stimpy Show Buckeroos
№20 с 92 (НП) Николай Политико н.Десятуха Стародубский р-н Брянская обл

Revolution Heroes
№10 с 23 и №18/2 с 55 (арх) (О) Макс Сабиров г.Хабаровск Виталий Кузьмин г Москва, Дмитрий Гучев г Москва
№11 с 43 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№12 с 87 (НП) Сергей Перьков г Москва
№13 с 89 (НП) Николай Щербаков г Обнинск Калужская обл
№13 с 90 (НП) Сергей Зизюк г Москва
№14 с 89 (НП) Роман Андреев г Кострома
№18/1 с 90 (НП) Якое г Норильск

Road Fighter
№1 с 16 (А)
№6 с 44 (НП) Артем Анисимов г Москва
№7 с 18 (О) Валерий Поляков, ред.
№9 с 42 (НП) Максим Семененко г Баллы
№12 с.87 (НП) Матвей Гончаров г Биробиджан
№18/1 с 88 (НП) Гамзат Шахбанов г Москва

Robin Hood
№7 с 42 (НП) Владик Долгоруков, г Москва

Robocop
№8 с 44 (НП)
№11 с 42 (НП) Вадим Кулагин с другом Юрой г Москва
№12 с 88 (НП) Роман Гезин г Остров Псковская обл
№13 с 90 (НП) Арий Жанкаров г Сочи
№14 с 89 (НП) Кирилл Хрипунов г Москва

Robocop 2
№2 с 18 (А)
№5 с 3 (О) Валерий Поляков Сергей Фикс ред.
№11 с 42 (НП) Аня Либерт г Новосибирск
№18/1 с 90 (НП) Сергей Серегин Серпуховской р-н Московская обл

Robocop 3
№10 с 44 (НП) Александр Ксолов г Москва
№10 с 42 (НП) Петр Строев г Москва
№11 с 42 (НП) Евгений Бабицев г Нижневартовск
№11 с 43 (НП) Илья Ковгузенко г Белгород
№12 с.87 (НП) Николай Лиюин г Челябинск
№12 с 11 (О) Олег Шевченко г Воронеж
№18 с 89 (НП) Сергей Перьков г Москва

> Я считаю, ваш журнал – единственный, читая который можно отдохнуть и расслабиться, в нем нет никакой политики, а каждую рекламную страницу вы окупаете большим количеством обширнейшей информации из мира видеоигр Большое спасибо вам за такой чудесный журнал
>
> **Максим Б. пос. Октябрьский Люберецкий р-н Московская обл**

Robocop 4
№1 с 16 (А)
№5 с 3 (О) Валерий Поляков, Сергей Фикс ред.
№12 с 14 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№13 с 89 (НП) Сергей Перьков г Москва
№14 с 86 (НП) Lord Hanta г Москва
№15 с 89 (НП) Владимир Кулаков г Новокузнецк
№19 с 90 (НП) Александр Волков г Рязань

Rocketeer
№16 с 88 (НП) Роман Четвертков г Электросталь Московская обл

[ruf] world (Rough World, Revolution Air Force)
№20 с 16 (О) Eler Cant ред.

Selcross
№17 с 88 (НП) Роман Гезин г Остров Псковская обл

Side Pocket
№14 с 16 (О) Анатолий Горбатов г Москва
№17 с 88 (НП) Юрий Кузнецов г Москва

Silk Worm
№13 с 89 (НП) Александр Даниленко г Москва
№14 с 89 (НП) Владимир Бурлуцкий г Краснодар

Sky Destroyer
№2 с 8 (А)
№7 с 26 и №18/2 с 60 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№7 с 42 (НП) Игорь Сидельников г Тамбов
№9 с 43 (НП) Андрей Зайцев г Тольятти

Small Mario
№12 с 12 (О) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№13 с 90 (НП), г Сыктывкар
№14 с 89 (НП) Евгений Музыка г Тольятти
№15 с 89 (НП) Кирилл Матюшин п Кокино Выгоничский р н Брянская обл
№16 с 86 (НП) Дмитрий А г Ростов на Дону
№18/1 с 89 (НП) Игорь Захаров г Томск

Snakes Rattle'n'Roll (Snake 2)
№15 с 89 (НП) Олег Пучко г Киев Украина
№17 с 88 (НП) Евгений Панферов г Калининград
№17 с 89 (НП) Павел Прокопчик г Томск
№18/1 с 88 (НП) Дмитрий Коробков г Москва
№18/1 с 88 (НП) Александр Маркарьян г Москва
№20 с 20 (О) Роман Еремин, ред.

Snake's Revenge
№9 с 12 (О) Валерий Поляков, ред.

Snow Bros.
№17 с 88 (НП) Евгений Турчин г Пермь
№18/1 с 90 (НП) Александр Извеков г Новосибирск

Solomon's Key
№12 с 21 (О) Валерий Поляков ред
№20 с 92 (НП) Владимир Долгин г Норильск

Solomon's Key 2
№11 с 42 (НП) Александр Поляков г Москва
№19 с 90 (НП) Кирилл Гашков г Сергиев Посад

Soccer
№1 с 10 (А)
№12 с 88 (НП) Сергей Требунских г Чита

Soccer Fight 2
№11 с 43 (НП) Петр Строев г Москва

Soccer Fight 3
№15 с 89 (НП) Александр Силинский г Усть-Кут Иркутская обл
№15 с.90 (НП) Шурик г Москва

Someri
№20 с 24 (О) Роман Еремин ред.

Spider Man
№7 с 42 (НП) Артем Анисимов г Москва
№8 с 14 (О) G Dragon ред. Артем Анисимов г Москва
№12 с 87 (НП) Леша г Москва

Spy vs Spy
№18/1 с 90 (НП) Дмитрий Резник г Омск

Star Force
№2 с 18 (А)
№7 с 42 (НП) Сергей Иванов, г Москва
№8 с 42 (НП) Артем Белогубов Стас Токарчук г Москва

Star Trek. The Next Generation
№20 с 28 (О) G Dragon ред

Star Wars
№9 с 34 (О) G Dragon Валерий Поляков ред.
№12 с 88 (НП) Николай Щербаков, г Обнинск Калужская обл

Stick Hunter
№12 с 87 (НП) Александр Поляков г Москва
№15 с 91 (НП) Алексей Евтушенко г Москва

Super Arabian
№17 с 88 (НП) Роман Блуэр г Камышин Волгоградская обл

Super Basketball
№4 с 20 (А)
№15 с 89 (НП) Семен Щетинин г Белгород
№16 с 87 (НП) Павел Кашутин, Константин Сааков г Москва
№17 с 72 (О) Big Boss ред.

Super Contra
№6 с 44 (НП) Иван Фадеев г Чита
№6 с 44 (НП) Ренат Максумов г Ока
№8 с 44 (НП) Алексей Панин г Чита
№8 с 43 (НП) Алексей Милюков н Новодевяткино, Ленинградская обл
№10 с 42 (НП) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№12 с 88 (НП) Андрей Нечаев с Объячево респ Коми
№17 с 89 (НП) Олег Родионов г Томск
№19 с 88 (НП) Captain America г Одесса Украина

Super Fighter 2
№18/2 с 62 (О) G Dragon, ред.

Super Fighter 3
№14 с 88 (НП) Борис Титонец, г Москва

Super Mario Bros. 1
№1 с 6 (О) Валерий Поляков, ред.
№1 с 10 (А)
№6 с 44 (НП) Вячеслав Подстрелов г Благовещенск
№6 с 44 (НП) Павел Зверев г Йошкар Ола
№6 с 44 (НП) Сергей Додонов г Ярославль
№9 с 43 (НП) Владимир Павлов г Брянск
№12 с 87 (НП) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№14 с 90 (НП) Андрей Тимохин г Москва
№19 с 90 (НП) Антон г Москва
№20 с 91 (НП) Александр Поляков г Москва
№20 с 92 (НП) Игорь Климов г Владивосток

Super Mario Bros 2
№11 с 43 (НП) Антон Тарасов г Псков
№12 с 88 (НП) Роман Матеров г Челябинск

Super Mario Bros. 3
№10 с 20 (О) Валерий Поляков ред. Владимир Филатов г Москва Кирилл Мартынов г Волгоград Арий Жанкаров г Сочи
№11 с 42 (НП) Олег Серебряков г Кисловодск
№17 с 89 (НП) Евгений Панферов г Калининград
№18/1 с 90 (НП) Гамзат Шахбанов г Москва
№18/2 с 52 (О) Валерий Поляков ред. (арх)
№19 с 90 (НП) Алексей Борунов н Давыдово Московская обл

Super Mario Bros. 4
№12 с 88 (НП) Роман Матеров г Челябинск

Super Mario Bros. 5 USA
№13 с 89 (НП) Ярослав Санрыкин г.Астрахань
№14 с 88 (НП) Олег Пучко г Киев Украина
№18/1 с 90 (НП) Максим Хлюнов г Октябрьский Башкирия
№20 с 92 (НП) Mortal Kombat г Москва

Super Mario Bros. 8
№14 с 88 (НП) Егор Дематов г Москва

Super Spy Hunter
№5 с.9 (О) Николай Абрамов, ред.
№6 с.43 (НП) Иван Второв г Барнаул
№10 с 42 (НП) Сергей Додонов г Ярославль
№13 с 89 (НП) Михаил Вельмакин г Москва
№16 с 88 (НП) Павел Праслов г Москва
№20 с 91 (НП) г Серпухов

Super Tank
№11 с 42 (НП) Павел Гудков г Москва

Tale Spin (Red Pig)
№8 с 26 (О) Валерий Поляков ред.
№12 с 88 (НП) Кирилл г Москва
№13 с 88 (НП) Тарас и Стас Комрязы г Москва
№13 с 90 (НП) Максим Курила г Москва
№16 с 86 (НП) Владимир Суслов ред.
№16 с 87 (НП) Саша В г Москва
№18/1 с 88 (НП) Alisa г Саратов
№18/1 с 89 (НП) Алексей Фоломеев г Москва

Tennis
№1 с 16 (А)

The Terminator
№3 с 10 (А)
№6 с 13 (О) Евгений Ломтев г Новосибирск
№15 с 91 (НП) Александр Трофимов г Москва

The Terminator 2
№2 с 20 (О) Валерий Поляков Сергей Фикс ред
№12 с 87 (НП) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№13 с 89 (НП) Иван Каробян г Чита
№13 с 90 (НП) Александр Сизов г Чита
№14 с 88 (НП) Dendy-Fighter г Новосибирск
№14 с 90 (НП) Иван Колчанов г Пермь
№16 с 87 (НП) Владимир Суслов ред.
№17 с 88 (НП) Евгений Чесноков г Нижний Тагил
№19 с 89 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Tetris
№4 с 20 (А)
№6 с 44 (НП)
№10 с 39 (О) Дмитрий Новожилов г Санкт-Петербург
№12 с 89 (НП) Андрей Панкратов г Москва
№13 с 14 (О) Вова и Валера Горшковы г Москва
№15 с 89 (НП) Майдар Намзалов, г Улан Удэ

Tetris 2
№11 с 43 (НП) Михаил Воробьев г Белгород

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№15 с 89 (НП) Александр Никитченко г Москва
№18 с 87 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№20 с 91 (НП) Mortal Kombat г Москва

Tiny Toon
№8 с 8 (О) Николай Абрамов ред
№13 с.90 (НП) Александр Кочехов г Облучье Хабаровский край
№14 с 87 (НП) Игорь и Андрей Столяровы г Новочебоксарск Чувашия
№14 с 89 (НП) Антон г Москва
№15 с 89 (НП) Александр Силинский г Усть-Кут Иркутская обл
№15 с 91 (НП) Станислав Шомин г Москва
№16 с 88 (НП) Андрей Кубарьков г Москва
№18/1 с 88 (НП) Вова и Сережа Кураевы г Москва
№18/1 с 90 (НП) А.Ткаченко г Первомайский Харьковская обл. Украина
№19 с 90 (НП) Вова и Сережа Кураевы г Москва

Tiny Toon 2
№13 с 90 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№16 с 88 (НП) Георгий Циклаури г Владикавказ, Ингушетия

№17 с 89 (НП) Евгений Панферов г Калининград
№19 с 90 (НП) Александр Гордеев и Сергей Белов, г Йошкар Ола

TMNT Tournement Fighters
№14 с 88 (НП) Александр Никитенко г Москва
№14 с 89 (НП) Тарас и Стас Комрезы г Москва G Dragon ред
№17 с 66 (О) G Dragon ред.
№18/1 с 89 (НП) T-REX г Красноярск
№20 с 91 (НП) Captain America г Одесса, Украина

Tom & Jerry
№7 с 8 (О)
№9 с 42 (НП) Андрей Сапынский г Москва
№10 с 44 (НП) Максим Семенов Калининградская обл
№12 с 87 (НП) Олег Пучко г Киев Украина
№13 с 89 (НП) Иван Керобян г Чита
№13 с 90 (НП) Dendy Fighter г Новосибирск
№13 с 90 (НП) Иван Керобян г Чита
№13 с 90 (НП) Дмитрий Кузнецов г Москва
№14 с 90 (НП) Александр Никитченко г Москва
№16 с 88 (НП) Роман Шестеров г Москва
№18/1 с 90 (НП) Вова и Сережа Кулаевы г Москва
№19 с 90 (НП) Мэрн Ливи 2 г Москва
№19 с 90 (НП) Кирилл Охотин, г Москва

Top Gun
№2 с 16 и №18/2 с 36 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№5 с 18 (А)
№7 с 12 (О) Валерий Поляков ред.
№8 с 42 и №18/2 с 38 (арх) (НП) Евгений Рагозин г Волгоград

Top Gun 2
№5 с 8 (А)
№10 с 28 (О) G Dragon ред
№13 с 89 (НП) Дмитрий Плаксиенко г Волгоград
№14 с 89 (НП) Александр Бэскаков г Череповец
№15 с 70 (О) G Dragon ред.

Totally Red
№16 с 88 (НП) Ю Канайкин г Майкоп
№17 с 88 (НП) Андрей Кубарьков г Москва

To The Earth
№7 с 23 (О) Николай Абрамов ред

Toxic Crusaders
№6 с 44 (НП) Сергей Козлов г Москва
№7 с 42 (НП) Дмитрий Новожилов г Санкт Петербург
№8 с 42 (НП) Е Г Якимов г Иркутск
№16 с 88 (НП) Владимир Бурлуцкий г Краснодар

Trog
№19 с 89 (НП) Андрей Кубарьков, г Москва

Twin Bee
№8 с 43 (НП) Сергей Додонов г Ярославль
№9 с 15 (О) Сергей Додонов г Ярославль
№13 с 90 (НП) Алексей Кондратьев г Долгопрудный, Московская обл

Twin Eagle
№15 с 91 (НП) Сергей Перьков г Москва
№16 с 11 (О) Владимир Суслов ред.
№16 с 88 (НП) Дмитрий Шлогин

Ultimete Stuntmen
№11 с 10 (О) G Dragon ред., Константин Рыкавин г Москва, Сергей Сидоренко г Сыктывкар Илья Шпагин г Кемерово
№12 с 87 (НП) Ренат Жемалдинов г Москва
№13 с 72 (О) G Dragon ред.

Werewolf 2
№15 с 90 (НП) Роман Л, г Чита
№20 с 91 (НП) Николай Сосновский г Абакан

Widget
№18/1 с 90 (НП) Дмитрий Ведерников г Новокузнецк
№19 с 90 (НП) Александр Пушкарев г Хабаровск

Wild Gunmen
№3 с 10 (А)
№6 с 43 (НП)
№14 с 15 (О) Роман Фасахов г Москва

World Cup Soccer
№7 с.20 и №18/2 с 32 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№11 с 42 (НП) Дмитрий Гурьянов г Сыктывкар
№14 с.88 (НП) Артем Ромашенко г Липецк

World Relly Championship
№4 с 8 (О) Валерий Поляков ред.

Wrecking Crew
№11 с 42 (НП) Вадим Кулагин г Москва
№13 с 14 (О) Настя Волкова г Чебоксары
№15 с 90 (НП) Илья Амелин г Электросталь Московская обл

Wrestle Mania
№7 с 42 (НП) Дмитрий Сорокин г Нижневартовск
№18/1 с 89 (НП) Михаил Судярушкин г Камышин Волгоградская обл

Yol Noid
№19 с 88 (НП) Кирилл Гешков г Сергиев Посад
№19 с 89 (НП) Дмитрий Новиков г Ногинск

Yoshi's Cookie
№18/1 с 15 (О) Валерий Поляков ред.

The Young Indiene Jones
№14 с 20 (О) G.Dragon ред., Лариса Бонгард, г Москва, Вячеслав Клевакович г Хабаровск Артем Леонов г Москва, Денис Рыжков, г Москва
№15 с 89 (НП) Сергей Коньков г Москва
№15 с 91 (НП) Игорь Студенников Красное село п/о Становой Колодезь Орловская обл

Zen Intergalactic Ninja
№15 с 90 (НП) Денис г Москва
№15 с 90 (НП) Артем Пономарев, г Хабаровск
№17 с 12 (О) Владимир Суслов ред
№17 с 89 (НП) Кирилл Храпунов г Москва

Раздел 2. Игры для Megadrive™, Megadrive 2, Mega-Ken

2112 A.D.
№17 с 90 (НП) Евгений Лиловцев г Омск

Addams Family
№18/1 с 91 (НП) Марат Нигаметзянов г Казань

Aero the Acro-Bat
№13 с 38 (О) Валерий Поляков ред

Alsddin
№8 с 7 (А)
№9 с 26 (О) (начало) Валерий Поляков ред
№10 с 32 (О) (продолжение) Валерий Поляков ред
№11 с 30 (О) (окончание) Валерий Поляков ред.
№13 с 91 (НП) Евгений Плотников, г Абакан
№13 с 91 (НП) Роман Сандаевский г Москва
№13 с 91 (НП) Денис Носов г Москва
№16 с 89 (НП) Кирилл Малашкевич г Красноярск
№17 с 91 (НП) С П С г Москва
№17 с 90 (НП) Семен Щетинин г Белгород
№18/2 с 79 (О) Валерий Поляков ред (арх)
№19 с 91 (НП) Fred г Москва

Alien 3
№8 с 4 (А)
№13 с 7 (А) Олег Давидович г Москва

Alien Storm
№16 с 89 (НП) Роман Маркин г Москва

Alisia Dragoon
№14 с 50 (О) Валерий Поляков ред
№19 с 91 (НП) Тимур Насыров г Учалы Башкортостан

Arial the Little Mermaid
№15 с 30 (О) G Dragon ред
№17 с.90 (НП) Сергей Спирин г Москва

Asterix and the Great Rescue
№17 с 36 (О) Big Boss ред., Анатолий Мосендз г Голицино Московская обл

Bare Knuckle 2 (Streets of Rage 2)
№15 с 91 (НП) Денис Брагин г Москва
№17 с 90 (НП) П Лебедев г Санкт Петербург
№17 с 90 (НП) Александр Федосов, г Москва

Bare Knuckle 3 (Streets of Rage 3)
№18/1 с 91 (НП) Виктор Морозов г Сыктывкар

Batman
№8 с 4 (А)

Batman Returns
№19 с 72 (О) РБШ 17 ред.

Battletech
№19 с 30 (О) Белов Шур РБШ 17 ред

B O B.
№14 с 55 (О) Игорь Усов г Сыктывкар
№15 с 91 (НП) Игорь Усов г Сыктывкар

Bubba'n'Stix
№16 с 26 (О) Big Boss ред.
№17 с 90 (НП) Влад Попович г Москва

Bubsy
№15 с 41 (О) Валерий Поляков ред
№17 с 90 (НП) Евгений Благовещенский г Дмитров Московская обл

Cadash
№11 с 28 (О) Валерий Поляков ред.

Castle of Illusion
№16 с 89 (НП) Марат Нигаметзянов г Казань
№19 с 38 (О) Валерий Поляков ред. Михаил Привезенцев и Константин Данилов г Москва

Chiki Chiki Boys
№12 с 55 и №18/2 с 93 (арх) (О) Беркут г Н Новгород
№13 с 13 и №18/2 с 93 (арх) (О) Алексей Жирнов Максим Корчагин г Н Новгород
№13 с 91 (НП) Лев Юдин г Нижневартовск

Chuck Rock
№13 с 42 (О) Валерий Поляков ред
№16 с 89 (НП) Семен Щетинин г Белгород

Chuck Rock 2. Son of Chuck
№12 с 8 (А) Олег Давидович г Москва

Cool Spot
№13 с 8 (А) Василий Селезнев г Москва
№19 с 91 (НП) Кирилл Охотин, г Москва

Desert Strike
№6 с 32 (О) Валерий Поляков ред
№7 с 43 (НП)
№10 с 43 (О) Олег Шевченко г Воронеж
№13 с 91 (НП) Е Р А г Москва
№13 с 91 (НП) Заур Азизов, г Мурманск
№15 с 91 (НП) г Москва

Dr. Robotnic's Meen Bean Machine
№7 с 4 (А)

Ecco The Dolphin
№7 с 7 (А) Валерий Поляков, ред.
№8 с 39 (О) Валерий Поляков ред
№13 с 91 (НП) Роман Мельников г Москва
№14 с 7 (А) Василий Селезнев г Москва
№16 с 89 (НП) Максим Иванов г Томск
№17 с 90 (НП) Алексей Сергиенко г Санкт Петербург
№17 с 90 (НП) Владимир Голованов г Москва

Evander «Real Deal» Holyfield's Boxing
№11 с 27 (О) Дмитрий Шумило г Москва Максим Фролов г Рязань
№19 с 91 (НП) Илья Конов г Мытищи Московская обл
№20 с 35 (О) Валерий Махонский г Красногорск, Московская обл Валерий Поляков ред

F-15 Strike Eagle
№12 с 58 (О) Валерий Поляков, ред

F-15 Strike Eagle 2
№14 с 6 (А) Василий Селезнев, г Москва

F-22 Interceptor
№17 с 90 (НП) Ильдар Мухаметжанов, г Москва

F-117
№14 с.51 (А) ред.

Fatal Fury 2
№20 с 51 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков г Москва

Flintstones
№19 с 91 (НП) Просто Серега г Москва

FIFA International Soccer
№12 с 51 (О) Валерий Поляков ред.

Generel Chaos
№13 с 7 (А) Василий Селезнев г Москва
№16 с 89 (НП) Михаил Котлов п Малаховка Московская обл

Ghost Busters
№15 с 91 (НП) Карен Чиган, г Москва

Golden Axe
№6 с 40 (О) Николай Абрамов ред.
№7 с 43 (НП)
№8 с 43 (НП)
№9 с 43 (НП) Денис Панов г Москва
№13 с 91 (НП) Никита Саврак г Казань

Golden Axe 2
№8 с 43 (А)
№13 с.91 (НП) Е.Р.А. г Москва

Golden Axe 3
№14 с 54 (О) (начало) Павел Барыкин ред
№15 с 38 (О) (окончание) Павел Барыкин ред
№18/1 с 91 (НП) Михаил и Илья Кесаревы г Москва

Gunship
№19 с 91 (НП) Антон Микрюков г Москва

Gunstar Heroes
№13 с 46 (О) Валерий Поляков ред.

Haunting
№15 с 36 (О) Валерий Поляков ред

Hit the Ice
№18/1 с 91 (НП) Евгений Благовещенский г Дмитров Московская обл

Hyperstone Heist
№15 с 91 (НП) Александр Макеев г Москва

Indiana Jones
№8 с.4 (А)

Joe & Mac
№19 с 12 (О) Антон г Москва

Jungle Book
№14 с 28 (А)
№15 с 75 (О) Big Boss ред.
№16 с 89 (НП) Big Boss ред
№19 с 91 (НП) Антон Микрюков г Москва
№19 с 91 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Jungle Strike
№6 с.34 (О) Валерий Поляков ред
№14 с 91 (О) (этап 1) Big Boss ред
№16 с 89 (О) (этап 2) Big Boss ред
№17 с 91 (О) (этап 3) Big Boss ред
№19 с 91 (НП) Р Е №О 2, г Москва
№20 с 93 (О) (этапы 4 и 5) Big Boss ред.

Jurassic Park
№8 с 32 (О) Николай Абрамов ред
№11 с 44 (О) Олег Шевченко, г Воронеж
№12 с 89 (НП) Александр Ходячий г Москва
№12 с 88 (НП) Василий Нагорных г Курган
№12 с 89 (НП) Алексей Максов г Москва

Jurassic Park 2. Rampage Edition
№19 с 25 (О) Владимир Суслов ред

Kick of 3
№10 с 4 (А)

Kid Chameleon
№6 с 36 (О) Валерий Поляков ред.

The Lion King
№19 с 91 (НП) Просто Серега г Москва

The Lost Vikings
№12 с 8 (А) Василий Селезнев г Москва
№14 с 91 (НП) Big Boss, ред
№16 с 32 (О) Big Boss ред
№19 с 91 (НП) Кирилл Охотин г Москва

Lotus II R.E.C.S
№12 с 8 (А) Олег Давидович г Москва

Marco's Magic Soccer
№17 с 90 (НП) Влад Попович, г Москва

Mario Lemieux Hockey
№16 с 89 (НП) Роман Маркин г Москва
№18/1 с 87 (О) Эдуард Ушаров г Златоуст

McDonald's Treasure Land Adventure
№18/1 с 44 (О) Валерий Поляков ред.

Mega Turrican
№20 с 4 (А)

Michael Jackson. Moonwalker
№18/1 с 87 (О) Эдуард Ушаров г Сыктывкар

MiG-29
№19 с 91 (НП) Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Mortal Kombat
№14 с 69,76 (О) Big Boss ред.
№14 с 91 (НП) Роман Сандаевский г Москва

Mortal Kombat 2
№15 с 91 (НП)
№17 с 90 (НП) Владимир Суслов ред.

Mutant League Hockey
№16 с.6 (А) Олег Давидович г Москва

NHL Hockey'93
№13 с 40 (О) Валерий Поляков ред

NHL-94
№13 с 7 (А) Василий Селезнев г Москва

PGA Tour Golf 2
№10 с 5 (А)

Pink Goes to Hollywood
№12 с 9 (А) Олег Давидович г Москва
№18/1 с 32 (О) Big Boss, ред.

Pirateel Gold
№12 с 9 (А) Василий Селезнев г Москва

Pirates of Dark Water
№16 с 89 (НП) Алексей и Федор Борзенковы г Железнодорожный, Московская обл

Predator 2
№17 с 90 (НП) Сергей Сидоров г Подольск Московская обл

Primal Rage
№20 с 4 (А)

Queck Shot
№16 с 91 (НП) Gayuver г Брянск

Rambo 3
№19 с 91 (НП) Илья Конов, г Мытищи Московская обл

The Ren and Stimpy Show
№18/1 с 91 (НП) Евгений Токарев г Ульяновск

Road Rash 2
№16 с 89 (НП) Николай Щербаков Андрей Анисимов г Москва
№16 с 89 (НП) Александр Федосов г Москва

Roar of the Beast (Beauty and the Beast)
№18/1 с 38 (О) Владимир Суслов ред
№18/1 с 91 (НП) Владимир Суслов, ред

Robocop vs Terminator
№8 с 28 (О) G Dragon ред
№13 с 31 (НП) Пип г Москва
№19 с 91 (НП) Просто Серега г Москва

Rolling Thunder 2
№9 с 36 (О) Валерий Поляков, ред.

Rolling Thunder 3
№13 с 91 (НП) Максим Семенов Калининградская обл
№16 с 89 (НП) Максим Иванов г Томск

Shinobi 3
№12 с 60 (О) (1-2 уровни) Валерий Поляков ред
№13 с 50 (О) (3-7 уровни) Валерий Поляков ред
№18/2 с 70 (О) Валерий Поляков ред (арх)

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№18/1 с 91 (НП) Вадим Николаев г Москва
№20 с 91 (НП) Алексей Калмыков г Улан-Удэ

Skitchin
№12 с 8 (А) Олег Давидович г Москва
№15 с 91 (НП) Боров г Москва

Snakes Rattle'n'Roll
№17 с.31 (О) Валерий Поляков ред.

Sonic The Hedgehog
№6 с 29 и №18/2 с 67 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№8 с 43 (НП)
№18/2 с 69 (НП) (арх)
№18/2 с 89 (НП) Павел Кашулин Константин Сазонов г Москва (арх)
№19 с 91 (НП) Антон Микрюков г Москва

Sonic 2
№7 с 43 (НП)
№13 с 91 и №18/2 с 89 (арх)(НП) Лев Юдин г Нижневартовск
№17 с 32 (О) Валерий Поляков ред., Федор Субботин г Москва

Sonic 3
№12 с 9 (А) Василий Селезнев, г Москва

Spiderman and the X-man
№12 с 58 (О) Валерий Поляков ред.
№16 с 89 (НП) Роман Маркин г Москва

Steel Empire
№7 с 38 (О) Николай Абрамов ред.
№8 с.43 (НП)

Street Fighter 2
№12 с 7 (А)
№13 с 33 (А)

Super Monaco GP 2
№7 с 38 (О) Валерий Поляков ред
№9 с 43 (НП)
№9 с 43 (НП) Денис Панов, г Москва

Sylvester & Tweety
№17 с 24 (О) Алексей Тарасов, г Москва

Tazmania
№12 с 52 и №18/2 с 30 (арх) (О) Валерий Поляков ред.
№14 с 91 (НП)
№19 с 91 (НП) Алексей Тарасов, г Москва

Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters
№13 с 55 (О) Валерий Поляков ред.
№15 с 7 (А) Валерий Поляков ред

The Terminator
№8 с 4 (А)
№9 с 9 (А) Валерий Поляков ред
№10 с 38 (О) Валерий Поляков ред.

Thunder Force 4
№14 с 52 (О) Валерий Поляков, ред.
№17 с 90 (НП) Duck Wader ред.

Toejam & Earl
№6 с 32 (О) Валерий Поляков, ред.
№7 с 43 (НП)

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
№17 с.90 (НП) Сергей Старцев, г Москва

Totally Rad
№20 с 91 (НП) Михаил Рудаков г Хабаровск

Twinkle Tale
№15 с 34 (О) Валерий Поляков ред.

Urban Strike
№18 с 5 (А) Олег Давидович г Москва
№18 с 89 (НП) Дмитрий Коробков г Москва

Valis 3
№7 с 40 (О) Валерий Поляков ред

Virtua Racing
№13 с 33 (А)
№19 с 91 (НП) Кирилл Охотин, г Москва
№20 с 38 (О) ред.

World of Illusion
№15 с 91 (НП) г Минеральные Воды
№19 с 34 (О) Валерий Поляков ред., Эдуард Щербаков г Санкт Петербург, Алексей Шерстобитов г Москва, Михаил Привезенцев и Константин Данилов г Москва
№19 с 91 (НП) Андрей Рождественский г Москва

X-Men
№20 с 44 (О) Агент Купер ред.

Zombies
№17 с 90 (НП) Ильдар Мухаметжанов г Москва
№19 с 91 (НП) Илья Конов г Мытищи Московская обл

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Actraiser 2
№18/2 с 46 (НП)

Addams Family
№14 с 42 (О) Валерий Поляков ред

Aero the Acrobat 2
№6 с 5 (А)
№20 с 4 (А)

Alien 3
№14 с 46 (О) Валерий Поляков ред

Aladdin
№18 с 7 (А) Олег Давидович г Москва
№18/2 с 46 (НП)

Axelay
№19/2 с 46 (НП)
№20 с 57 (О) Валерий Поляков ред

Batman Returns
№14 с 4 (А) Олег Давидович г Москва
№18/2 с 46 (НП)
№19 с 72 (О) РБШ-17 ред

Battletoads and Double Dragon
№18/2 с 46 (НП)

Battletoads in Battlemaniacs
№15 с 44 (О) Валерий Поляков ред.
№18/2 с 46 (НП)

Battleclash
№18/2 с 46 (НП)

Blackhawk (Black Thorne)
№18/2 с 3 (А) Василий Селезнев ред.
№19 с 91 (НП) Роман Агафонов г Москва

The Blues Brothers
№18/2 с 46 (НП)

Bubsy in Claws
№15 с 41 (О) Валерий Поляков ред.
№18/2 с 46 (НП)

Bugs Bunny in Rabbit Rampage
№18 с 52 (О) Валерий Поляков, ред.

Castlevania 4
№18/2 с 46 (НП)

Chaos in the Windy City
№20 с 5 (А)

Chess Master
№18/1 с 59 (О) Валерий Поляков ред

Choplifter 3
№18/2 с 51 (НП)

Cool Spot
№20 с 58 (О) Валерий Поляков ред

Cybernator
№18/2 с 46 (НП)

Daffy Duck. The Marvin Missions
№19 с 52 (О) Big Boss ред.

Desert Strike
№14 с 34 (О) Валерий Поляков ред.

Donky Kong Country
№18 с 4 (А) Олег Давидович г Москва
№18/2 с 3 (А) Василий Селезнев ред.

Dragon
№19 с 66 (О) Big Boss, ред.

Dragon Ball
№20 с 4 (А)

Dragon's Lair
№18/2 с 47 (НП)

Eek! The Cat
№18/1 с 60 (О) Big Boss, ред.

Earth Worm Jim
№18/2 с 8 (А)
№19 с 59 (О) (начало) Big Boss ред
№20 с 69 (О) (окончание) Big Boss ред

Equinox
№10 с.5 (А)

FIFA Soccer
№18/2 с 51 (НП)

Flashback
№18/1 с 91 (НП) Duck Wader ред
№18/2 с 47 (НП)

Full Throttle
№19 с 7 (А)

F-Zero
№14 с 5 (А) Олег Давидович г Москва
№18/2 с 47 (НП)

Goof Troop
№18/2 с 50 (НП)

Jungle Book
№15 с 75 (О) Big Boss, ред.
№19 с 91 (НП) Илья Конов г Мытищи Московская обл.

Legend
№15 с 5 (А) Валерий Поляков, ред.

Lemmings
№18/2 с 51 (НП)

The Lion King
№18/2 с 9 (О)

The Lost Vikings
№18/2 с 47 (НП)

Magic Boy
№18/1 с 91 (НП) Евгений Благовещенский г.Дмитров Московская обл

Mario Is Missing
№7 с 5 (А)

Mega Men X
№14 с 5 (А) Олег Давидович г Москва

Metal Marines
№18/2 с 4 (А) Василий Селезнев ред
№18/2 с 51 (НП) Олег Титов, г Москва
№20 с 60 (О) Владимир Суслов ред

Michael Jordan. Chaos in the Windy City
№18/1 с 7 (А) Олег Давидович г Москва

Micro Machines
№19 с 7 (А)

Mortal Kombat
№14 с 89, 74 (О) Big Boss, г Москва

Mortal Kombat 2
№15 с 91 (НП)
№18/2 с.50 (НП)

Mystic Quest
№15 с 6 (А) Валерий Поляков ред

NBA JAM
№18/1 с 6 (А) Олег Давидович г Москва

Pac-Attack
№15 с 5 (А) Валерий Поляков ред.

Parodius
№17 с 43 (О) Валерий Поляков ред
№18/2 с 47 (НП)

Pilotwings
№18/2 с 47 (НП)

Pinball Dreams
№14 с 33 (О) Валерий Поляков ред.

Pitfall
№18/2 с 21 (О)

Plok
№17 с 44 (О) Валерий Поляков ред.

Primal Rage
№20 с 4 (А)

Prince of Persia
№18/2 с 50 (НП)

Rise of the Robots
№18/2 с 5 (А) Василий Селезнев ред.

Robocop vs Terminator
№18/2 с 51 (НП)

Rock'n'Roll Racing
№15 с 52 (О) Валерий Поляков ред.

Secret of Mana
№19 с 7 (А)

Shaq Fu
№16 с 42 (О) Валерий Поляков ред
№18/1 с 7 (А) Олег Давидович г Москва
№19 с 6 (А)

Sim City
№19/2 с 47 (НП)

Smurfs
№18/2 с 4 (А) Василий Селезнев ред.

Space Ace
№15 с 4 (А) Валерий Поляков ред.
№16 с 39 (О) Валерий Поляков ред

Starwing (Star Fox)
№18/2 с 50 (НП)

Street Fighter 2
№18/2 с.46 (НП)

Street Racer
№17 с 53 (О) Валерий Поляков ред

Stunt Race FX
№16 с 44 (О) Валерий Поляков ред
№18/2 с 50 (НП)

Super Adventure Island
№18/2 с 51 (НП)

Super Bomberman
№7 с 4 (А)
№17 с 91 (НП) Евгений Благовещенский г Дмитров Московская обл

Super Empire Strikes Back
№13 с 32 (А)
№17 с 57 (О) (начало) Duck Wader ред
№18/1 с 65 (О) (окончание) Duck Wader ред.
№18/1 с 91 (НП) Duck Wader ред

Super Ghouls'n Ghost
№18/2 с 47 (НП)

Super Mario All-Stars: Super Mario Bros.
№18/2 с 50 (НП)

Super Mario Kart
№17 с 52 (О) Валерий Поляков ред.
№18/2 с 50 (НП)

Super Mario World
№14 с 40 (О) Валерий Поляков ред.
№18/2 с 47 (НП)

Super Metroid
№18/2 с 50 (НП)

Super Probotector Alien Rebels
№18/2 с 51 (НП)
№19 с 42 (О) Владимир Суслов ред.

Super Soccer
№18/2 с 51 (НП)

Super Tennis
№18/2 с 51 (НП)

Super Trolls Island
№18/1 с 62 (О) Валерий Поляков ред.

Super Turrican
№18/2 с 47 (НП)

Syndicate
№19 с 91 (НП) Илья Конов г Мытищи Московская обл

Tecmo Super NBA Basketball
№20 с 78 (О) Big Boss ред.

Tiny Toons
№18/2 с 51 (НП)

Turn & Burn
№18/2 с 5 (А) Василий Селезнев ред.

Wing Commander
№14 с 37 (О) Валерий Поляков ред.
№17 с 91 (НП) Евгений Благовещенский г Дмитров Московская обл

Young Merlin
№15 с 54 (О) (начало) Валерий Поляков ред.
№16 с 58 (О) (окончание) Валерий Поляков ред
№17 с 91 (НП) ред

Zelda 3
№18/2 с 47 (НП)

Zombies
№10 с 5 (А)
№18/2 с 51 (НП)
№19 с 91 (НП) Роман Агафонов г Москва

Раздел 4. Игры для разных компьютеров: IBM PC, Mega-CD и Sega Genesis CDX (CDX), PC-CD, CD-32, Game Gear (GG), Game Boy (GB), Master System (MS), Panasonic 3DO (3DO).

Adi (CDX)
№14 с 30 (А)

Aegis (PC-CD)
№19 с 7 (А)

The Amazing Spiderman (CDX)
№13 с 32 (А)

Asterix (CDX)
№6 с 5 (А)

Babytype (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Balda (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Batman, the Animated Series (GB)
№13 с 32 (А)

Branch (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Claymates (3DO)
№13 с 33 (А)

Cobay (3DO)
№13 с 32 (А)

Color Lines (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Corners (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Demolition Man (MD, Mega CD)
№7 с 1 (А) Владимир Борев ред

Dune (Mega-CD, IBM PC)
№10 с 4 (А)

Ecoland (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Gaming Encyclopedia (IBM PC)
№19 с 4,78 (О)

Microcosm (PC-CD, CD-32, Mega-CD)
№11 с 5 (А)

Mortal Kombat (IBM PC, MS, GB)
№14 с 73,77 (О) ред.

Mystery of the Surface (IBM PC)
№19 с.79 (А)

Oncle Archibald (IBM PC)
№20 с 4 (А)

Pac Man (IBM PC)
№7 с 33 (О) Валерий Поляков ред

Picker (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Primal Rage (IBM PC, GG, GB)
№20 с 4 (А)

Prince of Persia (IBM PC)
№6 с 22 (О) Валерий Поляков ред.

Prince of Persia 2 (IBM PC)
№6 с 26 (О) Валерий Поляков ред.

Prize Fighter (CDX)
№14 с 29 (А)

Regatta (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Road Rash (3DO)
№13 с 9 (А) Олег Давидович г Москва

Rock'n'Roll Racing (Mega-CD, CDX)
№11 с 5 (А)

Sadko (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Schtroumpfs (GB, GG, MS)
№11 с 4 (А)

Shortline (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Skyblazer
№11 с 4 (А)

Snake Battle (IBM PC)
№19 с 79 (А)

Sonic-CD (Mega-CD, CDX)
№6 с 5 (А)

Spiderman (Mega-CD, CDX)
№12 с 32 (А)

Star Wars (GB, GG, MS)
№9 с.34 (О) G. Dragon, Валерий Поляков ред.

Super Street Fighter 2 Turbo (IBM PC)
№20 с 5 (А)

Streets of Rage (Bare Knuckle) (CDX)
№13 с 6 (А) Олег Давидович г Москва

Tomcat Alley (CDX)
№19 с 8 (А)

Willy Beamish (CDX)
№13 с 33 (А)

Woodstock (PC-CD)
№14 с 30 (А)

Word Map (IBM PC)
№19 с 78 (А)

Игровая энциклопедия (IBM PC)
№19 с 94 (А)

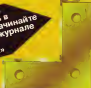
Фраза (IBM PC)
№19 с.78 (А)



Редакционные будни тяжелы и беспросветны Сижу я как-то вечером, пью чай... И вдруг! Зззвонок! Первые слова звонящего буквально меня оглоушили! «А почему вы не описываете картриджи с играми на русском языке?» Усталое железное сердце дрогнуло. «А почему бы и нет?» Мы договорились с этим очень серьезным молодым человеком о встрече на завтра «часиков в пол-седьмого».
И вот он приехал, представился Михаилом Башкировым и пожал мне руку. Мы вставили картридж в приставку и начали снимать. N A R C — так называлась эта игра. В общем-то знакомая многим по англоязычной версии, но на русском! Поэтому мы решили описание ее пока полностью не давать, а просто поместить несколько кадров. Михаил прошел всю эту игру до конца и поэтому его помощь в съемках оказалась бесценной. «Спасибо за содействие», — проскрипел я на прощанье.

РБШ-17М

ЗОЛОТОЙ УголОК



СПАСИБО!

Редакция благодарит за присланные письма С М Бердникова из Омска и его дочерей Элю и Олю, москвичей Просто Серегу и SUPER SERGEY, Михаила Привезенцева и Константина Данилова, Павла Миронова из поселка Пески Московской области, Романа Найденова из села Большие Угоны Курской области и Олега из города Курчатова, жителей московской области Максима и Анастасию Ваккер, а также Big Muzzy из совхоза Заречье

Уточиение. Сообщаем фамилию автора сюжета «Чаша времени», опубликованного в №17 — Митаев Дмитрий, Москва.

На страницах 90-94 вы найдете перечень описаний игр, опубликованных в номерах с 1-го по 20-й. Это не только путеводитель по играм, это еще и наша многостраничная благодарность авторам.

Гонг Масс-Медиа 95

Приятно было увидеть название нашего журнала в списке аккредитованных участников Фестиваля «Гонг Масс-Медиа 95» — на 72 строке среди 136 других участников значилось «Видео-Асс» Великий D На этом празднике средств массовой информации за славу, почет и титул «самого влиятельного», а также за призы спонсоров боролись такие гранды печатного слова, как «Аргументы и факты», «Огонек», «Московский комсомолец» и многие другие «взрослые» издания И нас нисколько не удивило, что победителями оказались именно гранды и именно им Генеральный спонсор «Кремлевская Де Люкс» предложил в качестве приза отдохнуть в круизе по Средиземному морю. Ну, действительно, не нам же отдыхать, и так целыми днями в игры играем! Хотя игра не чужда Генеральному. он финансировал такие хорошо знакомые нам по видеоиграм соревнования, как авторалли Сан Ремо, финал теннисного турнира на «Кубок Девиса».

Были и другие спонсорские призы «самые легкие текстовые пейджеры в мире» (как гласит реклама) фирмы «Бонус-Пейдж», декодеры фирмы «Космос-ТВ». Для нас, честно говоря, наиболее соблазнительными являлись портативные компьютеры Macintosh официального спонсора фестиваля фирмы «Apple Computer». Именно от Макинтошей, на которых идет верстка нашего журнала, во многом зависит качество полиграфии, что придирчиво оценивается сотнями тысяч наших читателей во всех уголках страны (смотри стр.1).

Увы, и Макинтоши, и другие призы, и поддержка спонсоров достались другим Но мы не были бы видеобойцами, если бы приуныли. Еще не иссяк наш, как говорят геймеры, запас «жизней», GAME не OVER! Но чтобы наше участие в «Гонге 96» стало более успешным, мы готовы хоть сейчас встретиться со спонсорами и заранее познакомить их с самым популярным в России изданием по видеоиграм

Коитактиые телефоны: *118-89-55, 118-89-47 (тел/факс), Валерий Поляков, Василий Селезнев.*

CONTINUE следует!!

Сдано в набор 19.09.95г Подписано к печати 30 10 95г Выход в свет 27 11 95г Формат 60x90/8 печать офсетная	Редакция «Видео Асс» 109280 Москва, Велозаводская, дом 6а Тел. (095) 118-89 55 279 95-59 факс (095) 118 89 47
Верстка оригинал-макет ВИДЕО-АСС Слайды, пленки Пленки APL Press Печать	Россия Франция Россия Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V.I Ltd» Тел 231-97-18, факс 233-59-65

Как нас найти

Автозаводская (посл. вагон от центра)
М
дом 6а
сквер
Велозаводская улица
Автозаводская улица
рынок

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО-АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл художник
Елена Крымова — 1-й зам гл редактора
Сергей Булгаков — ген директор издательского дома
Леонид Потапов — зам ген директора
Лилия Коган — зам гл редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Dракон
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жарикова — художник
Вадим Захарьин — ведущий специалист
Василий Селезнев — ведущий специалист
Алексей Филатов — компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Сальинский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Валерий Катков — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко — зав отделом иллюстраций
Людмила Картузова — референт-координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова — переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Горн (Италия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Габелко — зав корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав.корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул , 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55,279-69-88,151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Цена свободная 1995 год


«АМО»
344-99-99 (с 8 до 24)
✓ ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ на все товары
✓ Продажа товаров в рассрочку
✓ Доставка, подключение
✓ Сервисное обслуживание
✓ Продажа товаров со скидкой по внешнему виду
стиральные машины •
холодильники, морозильники •
электро и газовые плиты •
посудомоечные машины •
воздухоочистители •
мелкая бытовая техника •
спец. моющие средства •
Отечественные и импортные
Оптовая торговля – (095) 344-99-35
МАГАЗИНЫ
Каширское ш , 57, корп 2 — Сабурово — без вых — 344-97-48
Автозаводская ул , 5 — 'Огонек" — без вых — 275-43-14
Графский пер-к, 4/9 — м "Алексеевская" — без вых — 287-37-09
Зеленый проспект, 6, корп 2 — м "Перово" — без вых — 306-69-11
Профсоюзная ул , 142 — м "Теплый стан" — без вых — 420-07-47
Чернышевского ул., 17 — м "Чистые пруды" — без вых — 925-00-73
Петрозаводская ул , 24 — м "Речной вокзал" — 455-42-51
Тихвинская ул , 3, "Салют" — м "Новослободская" — 973-43-22
Рублевское ш , 40, корп 3 — м 'Крылатское" — 413-85-15
Люблинская ул , 126, стр 1 — Марьино — 348-28-01
Кубанская ул , 29 — к/т "Алтай" — 350-40-33
Широкая ул , 31/5, "Норд-маркет" — м "Медведково" — без вых — 476-65-11
Алтуфьевское ш 80 — м "Алтуфьево" — 909-13-65
Наташи Ковшовой ул., 5/2 — Очаково — 437-98-89
Хачатурина ул , 7 — м "Отрадное" — 903-00-97
Пролетарский пр-т,19/1,"Надежда" — м "Кантемировская" без вых — 323-70-10
г. Мытищи, Колонцова ул , 5 — "Три М" — 582-48-10
greatdragon.ru



Читая журнал «Видео-Асс» Великий Дракон.
Вы открываете для себя Вселенную видеоигр!
ВЕЛИКИЙ Дракон D - твоя планета!
109280,
Москва,
ул Велозаводская,
д. 6а